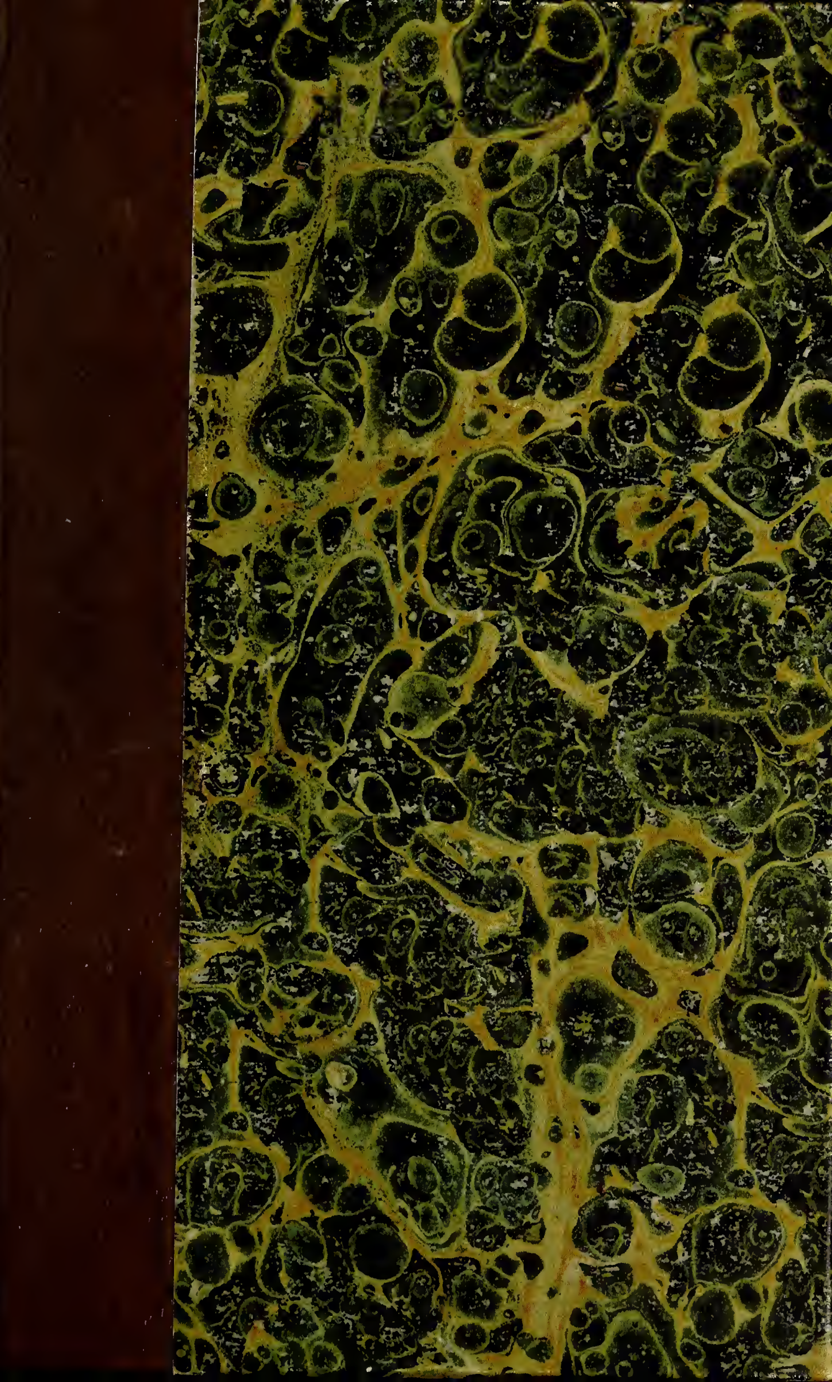



A.D. 1907
ДОМАШНЯЯ БИБЛІОТЕКА Г.В.ЮДИНА


THE LIBRARY OF CONGRESS
1800

ИСКУСТВО

ИГРАТЬ ВЪ КАРТЫ

ВЪ КОММЕРЧЕСКІЯ ИГРЫ,

ИЛИ

НОВЫЙ И ПОЛНЫЙ

КАРТОЧНЫЙ ИГРОКЪ.

ИСКУСТВО
ИГРАТЬ ВЪ КАРТЫ
ВЪ КОММЕРЧЕСКІЯ ИГРЫ,
ИЛИ
НОВЫЙ И ПОЛНЫЙ
КАРТОЧНЫЙ ИГРОКЪ,

СЪ ОБСТОЯТЕЛЬНЫМЪ ПОКАЗАНІЕМЪ ВСѢХЪ ИГРЕЦКИХЪ ПРАВИЛЪ, ПОМОЩІЮ КОТОРЫХЪ ВСЯКОЙ МОЖЕТЪ ЛЕГКО И УДОБНО ПОНИМАТЬ И РАЗЪИГРЫВАТЬ КАЖДУЮ ИГРУ САМЪ СОБОЮ НЕ ИМѢЯ НУЖДЫ ВЪ УЧИТЕЛѢ.

ЧАСТЬ I.

МОСКВА.
Въ Типографіи Н. Степанова.
При ИМПЕРАТОРСКОМЪ Театрѣ.
1830.

ПЕЧАТАТЬ ПОЗВОЛЯЕТСЯ

съ тѣмъ, чтобы по напечатаніи до выпуска изъ Типографіи представлены были въ Ценсурный Комитетъ *три* экземпляра. Москва. 1830 года, Маія 2 дня.

Ценсоръ Двигубскій.

ПОЛНАЯ ИГРА
БОСТОНА.

Въ Бостонѣ игры слѣдуютъ симъ порядкомъ:

1. Бостонъ или на 5-ть взятокъ.

2. Петитъ Мизеръ, или малая бѣдность, чтобъ не брать ни одной изъ 12-ти взятокъ.

3. Грандъ Бостонъ, или на 6-ть взятокъ.

4. Грандъ Мизеръ, или большая бѣдность.

5. Индспандансъ, или независимость, на 7-мь взятокъ.

6. Грандъ Мизеръ форсе.

7. Грандъ-Индспандансъ или большая независимость, на 8-мь взятокъ.

8. Петитъ Мизеръ увертъ, или малая бѣдность открытая.

9. Филадельфія, или на 9-ть взятокъ.

10. Петитъ Мизеръ увертъ форсе.

11. Грандъ Филадельфія или на 10-ть взятокъ.

12. Грандъ Мизеръ увертъ.

13. Суверенъ или на 10-ть взятокъ.

14. Грандъ Мизеръ увертъ форсе.

15 Грандъ Суверенъ или на 12-ть взятокъ.

16. Конкордія или согласіе на 13-ть взятокъ.

ПРИМѢЧАНІЕ.

Какъ для нѣкоторыхъ затруднительны могутъ быть названія сихъ игръ, то, избѣгая того, можно говорить: я играю на 5, на 6, на 7, на 8, на 9, на 10, на 11, на 12, на 13 взятокъ; малую бѣдность; большую бѣдность.



Бостонъ начинаютъ такимъ образомъ.

1. Бостонъ играютъ четыре особы въ 52 карты, которыя значутъ и здѣсь такъ, какъ въ Вистѣ, то есть: тузъ самая большая, двойка самая меньшая.

2. Мѣсто избираютъ, какъ обыкновенно, по 4-мъ расположеннымъ картамъ.

3. По симъ же картамъ опредѣляется и здача, такъ что кому выпадетъ старшая карта, на примѣръ тузъ, тотъ прежде и здаётъ.

4. Другая красная или черная масть, есть обыкновенная или вторая масть. Ежели сюры червонная масть, тогда бубновая вторая, и на оборотъ то же надобно разумѣть и о черной масти.

5. Черную или красную масть, съ которой начинаютъ здавать, должно удерживать въ продолженіе цѣлой

партіи, но берутъ ее обратно, ежели она перемѣнится.

6. Здавать можно по одной, по двѣ, или по три карты, какъ угодно здающему, начиная съ лѣвой руки, такъ какъ въ Вистъ.

7. Здающій кладетъ всегда 4 марки и съ сими ставками или кореннымъ бетомъ, возрастаютъ при потерянныхъ играхъ ремизы или беты, какъ въ Ломберѣ.

8. Ежели карта при здачѣ вскроется, тогда надобно здавать снова.

9. Козыри опредѣляетъ игрокъ самъ, коль скоро другіе сказали пасъ. — Въ мизерѣ или бѣдности козырей не бываетъ.

10. Всякая игра играется безъ помощи другаго и имѣетъ всегда трехъ противо-играющихъ.

11. Кто сидитъ противъ здатчика, тотъ тасуетъ другую колоду картъ.

12. Кто сидитъ противъ игрока,

тотъ обязанъ взятки своей партіи собирать.

13. Когда всѣ сказали пасъ, то всѣ и должны прибавить на конъ по 2 марки и карты здаются снова.

14. Тотъ объявляетъ себя игрокомъ, ежели кто предполагаемое число взятокъ набрать надѣется, или ежели видитъ возможность и способъ не взять ни одной взятки.

15. Самая меньшая игра есть Бостонъ или 5 взятокъ; при ней, такъ какъ и при прочихъ играхъ, со взятками объявляется масть или козыри, на которыхъ думаетъ игрокъ играть. Вторая: малая бѣдность или ни одной взятки. Третія большой бостонъ или 6 взятокъ, и такъ далѣе, какъ видно было на переди и въ приложенной на концѣ таблицѣ.

16. При объявленіи игрокъ вообще назначаетъ масть какая у него лучше, буде игру хочетъ удержать за собою.

17. Всѣ мизеры или бѣдности суть безвзяточныя игры. При малой бѣдности игрокъ сноситъ одну карту на столъ не показывая какую; при большой бѣдности не долженъ взять со всѣми 13 картами ни одной взятки. При малой бѣдности открытой или увертъ также откладываетъ карту не показывая, прочія 12 открывши кладетъ на столъ (*). При

(*) Для образца нѣкоторыя игры случившіяся и выигранныя.

1. Въ пикахъ: тузъ, валетъ, пятерка, тройка и двойка; въ червонной масти: валетъ, осьмерка, семерка, тройка и двойка; въ трефахъ: пятерка и двойка.

2. Въ червонной масти: валетъ, осьмерка, тройка; въ пикахъ: четверка, тройка; въ бубнахъ: валетъ, семерка, четверка, двойка; въ трефахъ: четверка, двойка.

3. Въ пикахъ: король, четверка, тройка, двойка; въ червонной масти: ко-

большой бѣдности открытой или нуллиссимо надобно всѣ 13 картъ открыть (*).

18. Три рода Мизеровъ форсе, буде игра почитается безопасною, надобно тотчасъ и объявлять, не ожидая къ тому принужденія чрезъ 7, 9 и 11 взятокъ. Они тоже, что и прочіе мизеры или бѣдности, только платятся выше.

19. Объявленную игру надобно играть, хотя бы нашлось, что объявлено и не въ силу.

20. Кто объявленное число взятокъ не набираетъ, или при бѣдно-

---

роль, дама, валетъ, осьмерка, семерка, четверка, тройка и двойка.

(*) Не льзя бы было проиграть, на примѣръ, если бы случилось такъ: въ пикахъ тузъ, валетъ, десятка, семерка, шестерка, тройка, двойка; въ червонной масти: осьмерка, четверка, тройка, двойка; въ трефахъ: четверка, двойка.

сти возметъ взятку, тотъ платитъ игру и ставитъ бетъ.

21. Кто малую игру объявляетъ, тотъ не можетъ самъ себя возвысить, пока другой ему не перебьетъ.

22. Болѣе не платятъ, какъ только по той игрѣ, которая объявлена была.

23. Масть всегда должно давать, а при ренонсахъ или при недостаткѣ масти можно бить козыремъ, или бросать какую угодно.

24. Утайка масти, которая есть, дѣлаетъ игру потерянною или выигранною, и противоиграющій игрокъ, которой дѣлаетъ эту ошибку, долженъ самъ поставить взятый бетъ.

25. Кто играетъ открытую бѣдность, тотъ чрезъ утайку масти не теряетъ своей игры, а противоиграющимъ игрокамъ надобно смотрѣть и отдавать обратно карту данную не въ масть.

26. Взятка права, когда ее уже положили, или когда уже снова пошли.

27. Ежели кто въ началѣ неправильно пошелъ вмѣсто перваго и взятка уже взята, то при семъ порядкѣ и остаются.

28. Изъ той масти, которую кто неправильнымъ ходомъ показалъ, играющій вмѣстѣ не долженъ въ томъ же ходу выходить.

29. Всѣ взятки должны быть вдругъ принимаемы и скрываемы, а на послѣднюю тогда только позволено смотрѣть, пока еще не пошли снова.

30. Ежели противоиграющій игрокъ открылъ предъ окончаніемъ игры одну или болѣе картъ, хотя бы и самъ игрокъ свои карты показалъ; то дѣлаетъ онъ тѣмъ игру выигранною и обязанъ наградить разыгранный бетъ.

31. Кто со всѣмъ за рукою, или четвертою картою беретъ взятку у играющаго мизеръ, которую могъ

бы ему отдать, ставитъ разыгранный бетъ, буде играющій мизеръ выиграетъ.

32. Ежели игрокъ считаетъ игру свою потерянною, тогда ставитъ бетъ, хотя бы послѣ и оказалось, что онъ могъ бы выиграть.

33. Самые большіе беты разыгрываютъ сперва.

34. Противоиграющіе игроки должны бросать карты по рукѣ, а ежели игрокъ не дѣлаетъ того; то это значитъ, что онъ отказалъ тому, кто за рукою.

35. Фальшивая карта, открывающаяся вдругъ послѣ выхода, игроку вредить не можетъ; а ежели его собственная карта найдена будетъ по выходѣ фальшивою, тогда платитъ онъ игру и ставитъ бетъ.

36. Ежели обѣ партіи имѣютъ карты фальшивыя, тогда игру останавливаютъ и здатчикъ здаетъ снова.

Игра Бостонъ, какъ извѣстно, изображаетъ Англинскую Сѣверо-Американскую войну, и Бостонъ есть городъ, въ которомъ непріятельскія движенія получили начало. Конкордія или согласіе было слѣдствіемъ революціи тринадцати соединенныхъ штатовъ. — Игра сія сколько ни кажется запутанною; но можно ей научиться въ четверть или по крайней мѣрѣ въ полчаса; — но это разумѣется вообще о игрѣ, ибо безчисленныя тонкости, которыя она, особливо для противоиграющихъ игроковъ, имѣетъ, изъяснить было бы не возможно. Противная игра имѣетъ преимущественный интересъ и требуетъ много внимательности. Только трудное дѣло дать на то правила; можно бы, какъ за правило положить, что не вдругъ ходить надобно съ той масти, которой одинъ только тузъ, а больше ничего, что, особливо ежели игрокъ вдругъ сидитъ за рукою, съ тѣхъ мастей ходить, ко-

торыхъ не много или меньшія карты, что надобно стараться подводить его фигуры подъ свои большія, и такъ далѣе. Или въ мизерѣ стараться сдѣлать ренонсъ, оставлять игрока какъ можно рѣже далеко за рукою; но удерживать его въ срединѣ, чтобы къ нему, особливо ежели онъ долженъ давать другую карту, подходить съ малой, и такъ далѣе. Но и сіи правила имѣютъ выключенія и внимательный игрокъ безъ нихъ можетъ составить себѣ правила и научиться оборотамъ. Наипаче долженъ онъ составить правильный планъ вооружаясь на играющаго, столь часто интересную игру, мизеръ уверть или открытую бѣдность. Надъ симъ особенно надобно подумать.

Заплату по играмъ показываетъ таблица, означенная буквою А. Но ежели онеры и лишнія взятки согласятся принимать въ счетъ, то надобно играть по слѣдующей таб-

лицѣ, хотя въ разсужденіи онеровъ при всякой таблицѣ можно согласиться о назначенномъ.

Прогрессія, о которой надобно судить не обращая вниманія на мизеры, долженствовала бы быть больше въ предпослѣднихъ играхъ, но поэти очень бывъ тѣ поры возвысились. По сей причинѣ, и дабы простотѣ не вредить, оставляется плата первыхъ и Матадора и Кодиллія. Сверхъ того собственное отношеніе высшихъ игоръ, поелику онѣ рѣже случаются, не берется въ существенный разсчетъ.

Величайшій проигрышъ по приложенной таблицѣ, въ продолженіе трехъ часовъ, полагая что всѣ игроки искусны, можетъ простираться до 400 марокъ, а по маркамъ опредѣляютъ и разплату; болѣе сего можетъ причинить проигрыша развѣ слишкомъ неудачная карта.

БОСТОНЪ

ИГРАЕМЫЙ ТРЕМЯ ОСОБАМИ.

Бостонъ играютъ и три человѣка. Въ тѣ поры надобно отбросить бубновую масть, оставивъ три первыя фигуры: туза короля и даму, а изъ прочихъ мастей выкинуть двойки. Угодно ли мизеры такъ высоко платить и притомъ играющему мизеръ дать волю назначать, кому сперва пойти и чрезъ то сдѣлать себѣ выгоду быть подъ рукою, это зависитъ отъ согласнаго условія. Впрочемъ въ ней тотъ же порядокъ, какъ и между играющими четырмя, однако игра возвышается до 500 марокъ и выше, но не многимъ остается долго интересна. Хотя не льзя сомнѣваться, что, поелику здѣсь три только бываютъ козыря, когда играютъ на бубнахъ, также они имѣютъ свои тонкости; между тѣмъ теряетъ она потому много, что мизеры

рѣже случаются, и не такъ много требуется искусства со стороны противнаго игрока и вообще можно будетъ примѣтить, что здѣсь болѣе, нежели въ первой игрѣ, зависитъ отъ удачнаго выхода картъ. Играютъ втроемъ для перемѣны, и болѣе, когда не достаетъ четвертой особы. Въ сей игрѣ между треля особами товарища или помощника никогда не принимаютъ, такъ какъ въ Бостонѣ между четырьмя; о чемъ слѣдуетъ ниже.

БОСТОНЪ-ВИСТЪ.

Ежели изъ объявленныхъ игоръ со взятками: Бостонъ, большой Бостонъ, Индепандансъ или независимость, гранипдепандансъ или большая независимость, одна которая нибудь сказана и не перебита, тогда игрокъ назначаетъ козырей, и вдругъ притомъ даетъ знать, что хочетъ

играть одинъ. А буде онъ того не объявляетъ, тогда предполагается, что хотѣлъ бы имѣть помощника.

И такъ равнымъ порядкомъ спрашивается еще, и кому угодно вмѣстѣ играть, тотъ сказываетъ: Вистъ; однако не прежде позволено будетъ ему вызваться, пока дойдетъ до него рядъ или череда.

(Иные играютъ и такъ, что главный игрокъ не вдругъ при назначеніи козырей принимаетъ Вистъ, но можетъ, хотя бы кто и вызвался, быть ему товарищемъ, принять его или не принять).

Разность съ простымъ Бостономъ есть слѣдующая:

1. Товарищъ долженъ къ Бостону 3, а къ слѣдующимъ тремъ играмъ по 4 взятки своими картами или съ своихъ рукъ прибавить; однакожъ игра выиграна, когда оба игрока вмѣстѣ при Бостонѣ 8, при большомъ Бостонѣ 10, при Индепандансѣ или независимости 11, при большой неза-

висимости или Гран-индепандансѣ 12, взятокъ возмутъ, и они дѣлятъ тогда плашу и ремизъ или бетъ между собою.

2. Буде-же взято взятокъ меньше, нежели сколько потребно, то игра проиграна, и тотъ, который своего числа не взялъ, платитъ игру (хотя по добрымъ правиламъ надлежало бы обоимъ игрокамъ) и ставитъ бетъ. Когда оба имѣютъ ненадлежащее число взятокъ, тогда ставятъ оба.

3. Ежели оба игрока берутъ болѣе взятокъ, нежели сколько слѣдовало имъ по игрѣ, то лишнія оныя взятки въ разсчетѣ въ пользу; а буде берутъ меньше, то недостающія обязаны платить; только здѣсь обыкновенно первую недостающую взятку считаютъ за потерянную игру и при недостаткѣ большаго ихъ числа не кладутъ ее въ счетъ.

4. Онеры такъ, какъ и въ Вистѣ: тузъ, король, дама, валетъ козырныя. Три фигуры дѣлаютъ два онера, а всѣ

составляютъ 4 онера. Въ Вистѣ онеры сіи считаютъ съ обѣихъ рукъ вмѣстѣ.

Поэни возрастаютъ по мѣрѣ объявленной игры, по числу выигранныхъ взятокъ (или когда болѣе одной не достаетъ съ причисляемыми къ тому проигранными взятками и по онерамъ).

Таблица Б. при заплатѣ служитъ показаніемъ, и нѣкоторые примѣры сдѣлаютъ яснымъ изчисленіе по видимому запутанное. Слѣдуетъ только придать еще два объясненія.

Число, замѣченное въ сей таблицѣ, не есть число марокъ, но то число, которымъ умножаются возрастающія поэни; и

Выведенная потомъ сумма раздѣляется на десять, такъ что каждое десять стоитъ одной марки. Пять и выше того считается также за десять.

И такъ, на примѣръ, ежели былъ сказанъ Бостонъ и взято девять взя-

токъ, то дѣло касается только до масти. Буде было во второй масти, то множитель выйдетъ 3. трижды девять 27, или три десятка, поелику 7 считается за полное число, слѣдственно 3 марки. А когда были въ игрѣ 4 онера; то и сумма будетъ симъ же самымъ болѣе, т. е. девять взятокъ, 4 онера составитъ 13. Трижды 13 составитъ 39, слѣдовательно 4 десятка или 4 марки; въ лучшей масти умножается на 4, при 9 поэняхъ 36 или 4 марки, при 13 поэняхъ 52 или 5 марокъ слѣдуетъ платить.

Ежели объявлена была независимость или Индепандансъ и играна съ Вистомъ; то надлежало взять 11 взятокъ. Буде взято только 7, тогда выключивъ одну взятку, которая означаетъ только потерянную игру, три взятки платятся, слѣдовательно поэневъ простирается до 14. Когда были въ игрѣ три фигуры, выйдетъ 16. Сіе число въ обыкновенной

масти, какъ показываетъ таблица, умножается на 6, выйдетъ 96, слѣдственно 10 десятковъ. Во второй масти умножается на девять, выйдетъ, 144 или 14 десятковъ; а въ лучшей масти умножается на 12, выйдетъ 192 или 19 десятковъ.

При мизерахъ число марокъ уже извѣстно. Весьма не худо приложенную таблицу полагать въ основаніе при Бостонъ-Вистѣ, потому что она содержитъ правильнѣйшую соразмѣрность; и кажется, разсчетъ другимъ образомъ, а не симъ, не можетъ представить правильной прогрессіи.

Множители при первыхъ четырехъ играхъ со взятками удобно можно въ памяти затвердить, и такимъ образомъ можно избавиться труда, часто употреблять сію таблицу; между тѣмъ для удобности другихъ сей же тарифъ подъ буквою В. вычтенный по маркамъ, приложенъ.

При Бостонѣ, какъ выше показано,

всегда ли избирать 2 постоянныя масти, или угодно масть при каждой игрѣ снова опредѣлять, зависить отъ одного произвола.

Положенныя за случайный шлемъ 10 или 20 марокъ, платятся какъ награда, когда уже лишнія взятки и онеры разочтены.

О искуствѣ при Бостонѣ - Вистѣ можно вообще сказать, что ежели игрокъ и товарищъ сидятъ другъ противъ друга, правила обыкновеннаго имѣютъ Виста. А ежели сидятъ они побочъ, то искуство первой руки должно болѣе на то устремляться, чтобъ подводить большія карты противниковъ, чтобъ задняя рука, ежели не можетъ ихъ перебить, по крайней мѣрѣ своихъ королей, дамъ, и проч. очистила. Задняя рука напротивъ должна стараться, чтобы свои лучшія карты не подводить подъ карты противниковъ.

Впрочемъ ежели игра сама по себѣ потеряна, то ни одинъ вмѣстѣ

играющій не долженъ дѣлать въ томъ виновнымъ другаго, когда хочетъ онъ играть свободно; по крайней мѣрѣ нѣкоторой умѣренности или пощады товарища не можно требовать, какъ будто какой должности.



A.

Взятки.	БОСТОНЪ. Имена игоръ.	Марки. Проспыя.	Профран-сы.	Сюры.
5	Бостонъ		2	4
	Петитъ мизеръ	4		
6	Грандъ Бостонъ	4	6	8
	Грандъ мизеръ	8		
7	Индепандансъ	8	10	12
	Грандъ мизеръ форсе . .	12		
8	Грандъ Индепандансъ . .	12	16	20
	Петитъ мизеръ увертъ .	20		
9	Филадельфія	20	26	32
	Петитъ мизеръ увертъ форсе	32		
10	Грандъ филандельфія . . .	32	40	48
	Грандъ мизеръ увертъ . .	48		
11	Суверенъ	48	60	72
	Грандъ мизеръ увертъ форсе	72		
12	Грандъ суверенъ	72	86	100
13	Конкордія	100	150	200

Б.

Взятки.		БОСТОНЪ-ВИСТЪ.	Умножение.		
Вистъ.	Бостонъ.		Простыя.	Профераисы.	Сюры.
5	8	Бостонъ	2	3	4
		Мизеръ	3		
6	10	Грандъ Бостонъ	4	6	8
		Грандъ мизеръ.	6		
7	11	Индепандансъ	6	9	12
		Грандъ мизеръ форсе . .	9		
8	12	Грандъ Индепандансъ . .	8	12	16
		Мизеръ уверпъ	12		
9		Филадельфія	12	18	24
		Мизеръ уверпенъ форсе. .	18		
10		Грандъ Филадельфія . . .	16	24	32
		Грандъ мизеръ уверпъ . .	24		
11		Суверень	24	36	48
		Грандъ мизеръ уверпъ форсе.	36		
12		Грандъ Суверень	32	48	64
13		Конкордія	64	96	128
		Шлемъ-Вистъ, 10 марк.			
		Шлемъ отъ одного, 20 марк.			

ПРАВИЛА ИГРЫ
ВИСТЪ.

ГЛАВА I.

Правила и положение игры Виста.

За нужное почитаемъ напередъ сказать, что желающіе пользоваться симъ сочиненіемъ, должны напередъ прочесть слѣдующія вычисленія, изъ коихъ могутъ содержать въ памяти только тѣ, при которыхъ поставляется прим. поелику отъ сихъ все умствованіе сего сочиненія зависитъ.

Вычисленія, показывающія примѣры, какъ съиграть хорошо всякую игру, съ показаніемъ вѣроятности, что товарищъ вашъ имѣетъ 1, 2 или 3, изъ нѣкоторыхъ картъ.

На примѣръ.

1. Желаю знать, какая степень вѣроятности, что онъ имѣетъ одну нѣкоторую карту?

Отвѣтъ.

	противъ него		за него
Что онъ ея не имѣетъ, есть примѣч.	2	къ	1.

2. Желаю знать, какая степень вѣроятности, что онъ имѣетъ двѣ нѣкоторыя карты?

Отвѣтъ.

	противъ него		за него
Что онъ имѣетъ одну изъ нихъ только, есть	31	къ	26.
Что онъ не имѣетъ обѣихъ, есть	17	—	2.
А что онъ имѣетъ одну или и обѣ, есть около 5 къ 4, или примѣч.	25	—	32.

3. Желаю также знать, какія сте-

пени вѣроятности, что онъ имѣетъ 3 нѣкоторыя карты?

Отвѣтъ.

	против него	за него
Что онъ имѣетъ одну изъ нихъ только, есть 325 въ его пользу, къ 378 противъ него, или около	6	къ 7.
Что онъ только двухъ изъ нихъ не имѣетъ, есть 156 въ его пользу, къ 547 противъ него, или около	2	— 7.
Что онъ не имѣетъ всѣхъ трехъ, есть 22 въ его пользу, къ 681 противъ него, или около	1	— 31.
Но что онъ имѣетъ 1 или 2 изъ нихъ, есть 481 въ его пользу, къ 222 противъ него, или около	13	— 6.

А что онъ имѣетъ 1, 2 или и всѣ 3, есть около 5 — 2. примѣч.

Изтолкованіе вычисленій, для разуменія техъ, кои читаютъ сіе сочиненіе.

Первое вычисленіе 2 къ 1, что товарищъ мой не имеетъ одной некоторой карты.

Дабы сделать приложеніе сего вычисленія, положимъ, что противникъ съ правой руки идетъ съ масти, на которой у васъ только король съ одною маленькою картою: вы видите, что 2 къ 1, чтобъ вы положили вашего короля, и что противникъ съ левой руки не можетъ убить его.

Такъ же, положимъ, что у васъ король съ тремя маленькими картами на одной масти, и такъ же краля съ тремя маленькими картами на другой масти. Желаю знать, съ которой масти идти лучше? Ответъ. Отъ короля, поелику 2 къ 1, что тузъ не лежитъ позади; но 5 къ 4, что тузъ или король какой нибудь масти ле-

живъ позади; слѣдовательно идучи отъ крали, вы играете въ уронъ вашъ.

Второе вычисленіе. По крайней мѣрѣ 5 къ 4, что товарищь вашъ имѣетъ одну изъ нѣкоторыхъ двухъ картъ, и такой же перевѣсъ, въ пользу вашихъ противниковъ, какъ съ правой руки, такъ и съ лѣвой. И такъ положимъ, что у васъ 2 онера на какой нибудь масти; то зная, что 5 къ 4, что товарищь вашъ имѣетъ одинъ изъ двухъ прочихъ онеровъ, вы въ силу того можете играть ваши карты съ большею извѣстностію.

Такъ же положимъ, что вы имѣете кралю съ одною маленькою картою на какой нибудь масти, и что противникъ съ правой руки идетъ съ той масти; ежели вы положите вашу кралю, то 5 къ 4, что противникъ съ лѣвой руки убьетъ ее, и что потому вы играете 5 къ 4 въ вашу невыгоду.

Третіе вычисленіе. 5 къ 2, что товарищь вашъ имѣетъ одну изъ нѣкоторыхъ 3-хъ картъ.

И такъ положимъ, зданъ вамъ хлапъ съ 1 маленькою картою, и противникъ съ правой руки идетъ съ той масти, ежели вы положите хлапа, то 5 къ 2, что противникъ съ лѣвой руки имѣетъ туза, или короля, или кралю той масти; слѣдственно вы играете 5 къ 2 противъ самаго себя; кромѣ сего, разсудить должно, что по причинѣ такого откровенія вашей игры, противникъ съ правой руки будетъ дѣлать тонкости надъ вашимъ товарищемъ чрезъ всю ту масть.

И дабы показать, что непремѣнно нужно класть самую малую карту изъ секанса на всякихъ играемыхъ мастяхъ, положимъ, что противникъ пошелъ съ масти, на которой у васъ король, краля и хлапъ, или краля, хлапъ, десятка; если положите хлапа

той масти, на которой у васъ король, краля и хлапъ, вы тѣмъ доставляете способъ вашему товарищу къ вычисленію перевѣса въ его пользу и не пользу той масти, и такъ же на всѣхъ нижнихъ мастяхъ, на которыхъ есть у васъ секансы.

Еще можно предъидущее вычисленіе обратить въ пользу. Положимъ у васъ тузъ, король и два маленькіе козыря, вмѣстѣ со старшими пятью, или 5 другими вѣрными картами въ вашей рукѣ на какой нибудь масти; и вы козыряли два раза, и всѣ козырей давали; въ такомъ случаѣ 8 козырей вышло, да 2 остаются въ вашей рукѣ, стало 10, да 3 козыря въ рукахъ трехъ прочихъ игроковъ; изъ коихъ трехъ козырей, когда вашъ товарищъ имѣетъ одного, есть перевѣсъ 5 къ 2 въ вашу пользу; слѣдовательно изъ 7 картъ въ вашей рукѣ, вы имѣете право достать 5 взятокъ.

Нѣкоторыя выкладки для держанія заклада, или пари на выигрышь игры въ Вистѣ.

Со здачею

Самая здача	есть 21 къ 20
1 леве	11 — 20
2	5 — 4
3	3 — 2
4	8 — 4
5	2 — 1
6	5 — 2
7	7 — 2
8	5 — 1
9 есть около	9 — 2

Со здачею

2 къ 1	есть 9 къ 8
3 — 1	9 — 7
4 — 1	9 — 6
5 — 1	9 — 5
6 — 1	9 — 4
7 — 1	3 — 1
8 — 1	9 — 2
9 — 1 есть около	4 — 1

Со здачею

3	къ	2		есть	8	къ	7
4	—	2			4	—	3
5	—	2			8	—	5
6	—	2			2	—	1
7	—	2			8	—	3
8	—	2			4	—	1
9	—	2	есть около		7	—	2

Со здачею

4	къ	3		есть	7	къ	6
5	—	3			7	—	5
6	—	3			7	—	4
7	—	3			7	—	3
8	—	3			7	—	2
9	—	3	есть около		3	—	1

Со здачею

5	къ	4		есть	6	къ	5
6	—	4			6	—	4
7	—	4			2	—	1
8	—	4			3	—	1
9	—	4	есть около		5	—	2

Со здачею

6 къ 5	есть 5 къ 4
7 — 5	5 — 3
8 — 5	5 — 2
9 — 5 есть около	2 — 1

Со здачею

7 къ 6	есть 4 къ 3
8 — 6	2 — 1
9 — 6 есть около	7 — 4

Со здачею

8 къ 7 есть больше	3 къ 2
9 — 7 есть около	12 — 8

8 къ 9, въ силу вышесказанныхъ вычисленій, есть около 3 съ половиною во 100, въ пользу 8 со здачею; безъ здачи, перевѣсъ, хотя и не большой, но все въ пользу 8.

Вычисленія въ Вистѣ на весь Робберсъ.

Положимъ, что А и Б игроки, и

что А выигралъ 1 игру и 8 леве второй игры, и имѣетъ здачу.

Желаю знать, какой будетъ перевѣсъ чрезъ весь Робберсъ?

Поелику есть уже одна игра; а 9 леве второй игры (полагая что сіи 9 леве со здачею) близко какъ 6 къ 1, то:

Перьвая игра и 9 леве второй игры есть близко какъ 13 къ 1.

Перьвая игра и 8 леве второй игры есть не много по больше прежняго } 13 — 1. и проч.

Перьвая игра и 7 леве второй есть близко 10 — 1.

Тоже и 6 леве второй есть близко 8 — 1.

Тоже и 5 леве второй есть близко 6 — 1.

Тоже и 4 леве второй есть близко 5 — 1.

Тоже и 3 леве второй есть близко $4\frac{1}{2}$ — 1.

Тоже и 2 леве второй есть близко 4 къ 1.

Тоже и 1 леве второй есть близко 7 — 2.

Предъидущія вычисленія сдѣланы со здачею.

Противъ здачи.

Положимъ А и Б игроки, и А выигралъ 1 игру и сколько нибудь леве второй игры:

Перьвая игра и 9 леве второй игры есть близко 11 къ 1.

Тоже и 8 леве второй игры есть не много по больше. 11 — 1.

Тоже и 7 леве второй есть 9 — 1.

Тоже и 6 леве второй есть 7 — 1

Тоже и 5 леве второй есть 5 — 1.

Тоже и 4 леве второй игры есть 4½ къ 1.

Тоже и 3 леве второй игры есть 4 — 1.

Тоже и 2 леве второй игры есть 7 — 1.

Тоже и 1 леве второй игры есть близко 6½ — 2.

Польза изъ предъидущихъ вычисленій можетъ быть та, что закладъ можно раздѣлить въ силу таблицъ здѣсь приложенныхъ.

Предъидущія вычисленія одобрены нѣкоторыми изъ наилучшихъ судей о Вистѣ, и проч.

—⁂—

ГЛАВА II.

Нѣкоторыя главныя правила для наблюденія начинающихъ.

1. Когда вамъ идти, начинайте съ самой лучшей масти въ вашей рукѣ,

ежели есть у васъ секансъ отъ короля, крали и хлапа, или крали, хлапа и десятки, съ нихъ ходъ вѣрной, которой непремѣнно сдѣлаетъ то, что или вы или товарищъ вашъ останетесь за руками на другихъ мастяхъ; а начинать должно съ самой высшей карты изъ секанса, развѣ картъ на ней будетъ у васъ 5, въ которомъ случаѣ ходите съ самой нижней, (кромѣ козырей, гдѣ всегда должно ходить съ самаго высшаго), дабы достать туза или короля изъ руки вашего товарища или противника; такимъ образомъ вы свою масть очистите.

2. Если у васъ будетъ 5 самыхъ маленькихъ козырей, а ни одной хорошей карты на другихъ мастяхъ, то козыряйте; изъ сего по крайней мѣрѣ та польза, что вы сдѣлаете вашего товарища послѣднимъ игрокомъ, и слѣдовательно за руками.

3. Ежели у васъ только два козыря

маленькихъ, съ тузомъ и королемъ на другихъ двухъ мастяхъ, и четвертой масти со всѣмъ нѣтъ; набирайте скорѣе столько взятокъ, сколько можете; и ежели товарищь вашъ отказывается на которой нибудь изъ вашихъ двухъ мастей, не принуждайте его бить ту масть, дабы рука его чрезмѣрно не обезсилѣла.

4. Рѣдко бываетъ нужно отвѣтствовать вашему товарищу мастью, съ которой онъ ходилъ, ежели сами имѣете хорошіе масти, съ которыхъ ходить можете; развѣ сіе будетъ съ тѣмъ, чтобъ остановить или выиграть игру: а чрезъ хорошія масти разумѣется, когда вы имѣете секанса короля, кралю и хлапа, или кралю, хлапа и десятку.

5. Ежели у каждаго изъ васъ по 5 взятокъ, и вы увѣрены съ вашей руки еще получить двѣ; доставайте оныя непремѣнно, и не ласкайтесь замѣтить 2 леве въ ту здачу; по-

шому что ежели вы потеряете леве, она вамъ составитъ разности 2 леве, и вы играете 2 къ 1. противу самаго себя.

Но на сіе правило есть изъятіе, когда вы видите вѣроятность, или выйти изъ двойной игры, или выиграть игру, въ которыхъ случаяхъ вы должны рисковать одною леве.

6. Ежели вы имѣете вѣроятность выиграть игру, всегда рискуйте одною взяткою или двумя, потому что противникъ вашъ получаетъ большую долю въ закладѣ или ставкѣ, отъ новой здачи, нежели какая можетъ произойти отъ одной или двухъ взятокъ, коими вы рискуете въ сію здачу.

Сей случай относится къ главѣ 6 случ. 1, 2, 3, 4, 5, 6.

7. Ежели вашъ противникъ имѣетъ 6 леве или 7, и вашъ ходъ; въ такомъ случаѣ вы должны рисковать взяткою или двумя, дабы поровнять

вашу игру: и такъ, ежели у васъ краля или хлапъ козырной самъ-другъ, и нѣтъ ни какихъ хорошихъ картъ на другихъ мастяхъ, ходите съ вашей козырной крали или хлапа, такимъ образомъ вы укрѣпите руку вашего товарища, ежели онъ на козыряхъ силенъ; а ежели слабъ, вреда ему вы не дѣлаете.

8. Ежели у васъ четыре леве, старайтесь выиграть еще леве, и остановить двойную; потому что вы тѣмъ сберегаете половину ставки, на которую играете; а дабы получить леве, хотя вы и сильны на козыряхъ, но козырять должно осторожно. Сила же на козыряхъ разумѣется, когда вы имѣете на нихъ онеръ самъ-четвертъ.

9. Ежели вы въ 9, и хотя весьма сильны на козыряхъ, но примѣчайте, что товарищь вашъ можетъ убить козыремъ, какую нибудь изъ мастей вашихъ противниковъ; въ такомъ

случаѣ не козыряйте, а доставьте ему случай бить тѣ масти. Но если игры вашей будетъ 1, 2, или 3 леве, тогда должно играть противно тому; также, если будете въ 5, 6, или 7; потому что въ сихъ послѣднихъ двухъ случаяхъ вамъ должно выиграть больше нежели одну леве.

10. Ежели вы послѣдній игрокъ, и примѣчаете, что третій игрокъ не можетъ наложить хорошей карты на масть, съ которой его товарищъ ходитъ; то если сами не имѣете хорошихъ картъ для хода, оборотите въ масть вашего противника: сіе часто сдѣлаетъ вашего товарища за руками, и часто заставитъ противника перемѣнить масть, и слѣдовательно сдѣлаетъ вашего товарища за руками и на сей новой масти.

11. Ежели у васъ тузъ, король и четыре маленькіе козыря, козыряйте съ маленькаго; потому что ровной закладъ, что товарищъ вашъ

имѣетъ высшій козырь, нежели последній игрокъ: если такъ, то вы сдѣлаете три козырки, еслижъ нѣтъ, то все не можете вы вывесть всѣхъ козырей.

12. Ежели у васъ тузъ, король, хлапъ и три маленькіе козыря, козыряйте съ короля, а потомъ съ туза, (развѣ одинъ изъ противниковъ отъ козырей отказывается), поелику перевѣсъ въ вашу пользу, что краля выпадетъ.

13. Ежели у васъ король, краля и четыре маленькіе козыря, начинайте съ маленькаго, поелику перевѣсъ въ вашу пользу, что у вашего товарища есть онеръ.

14. Еже у васъ король, краля, десятка и три маленькіе козыря, начинайте съ короля, ибо можно надѣяться, что хлапъ выпадетъ на вторую козырку; или вы можете подождать сдѣлать финессъ вашею десяткою, когда вашъ товарищъ оборотитъ въ вашу козырку.

15. Ежели у васъ король, краля и четыре маленькіе козыря, начинайте съ маленькаго, поелику перевѣсъ въ вашу пользу, что у вашего товарища есть онеръ.

16. Ежели у васъ краля и валетъ, при четырехъ маленькихъ козыряхъ, начинайте съ маленькаго, поелику перевѣсъ въ вашу пользу, что у вашего товарища есть онеръ.

17. Ежели у васъ краля, валетъ, девятка и три маленькіе козыря, начинайте съ крали, поелику великая вѣроятность, что десятка выпадетъ на вторую козырку, или вы можете подождать сдѣлать финессъ вашею девяткою.

18. Ежели у васъ валетъ, десятка, осьмерка, и три маленькіе козыря, начинайте съ маленькаго, для причинъ показанныхъ въ статьѣ 16-й.

19. Ежели у васъ валетъ, десятка, осмерка и три маленькіе козыря, на-

чинайте съ валета, дабы девятка не взяла взятки; да и перевѣсъ въ вашу пользу, что остальныя два онера выпадутъ въ двѣ козырки.

20. Ежели у васъ шесть маленькихъ козырей, начинайте съ самаго маленькаго, развѣ у васъ случится десятка, девятка и осьмерка; и онеръ противу васъ вскроется, въ такомъ случаѣ если вамъ удастся играть чрезъ онеръ, начинайте съ десятки, что принуждаетъ вашего противника класть свой онеръ въ ущербъ свой, или оставить на волю вашему товарищу, пропустить ли оный, или нѣтъ.

21. Ежели у васъ тузъ, король, валетъ и два маленькіе козыря, начинайте съ короля, что почти съ нравственною извѣстностію даетъ вашему товарищу знать, что у васъ остается тузъ и хлапъ: и такъ, если вы доставите ему ходъ, онъ пойдетъ съ козыря, при чемъ вы

должны сдѣлать финессъ вашимъ валетомъ. Отъ сей игры никакого худаго слѣдствія произойти не можетъ, развѣ токмо когда краля за вами останется одна.

22. Ежели у васъ тузъ, король и три маленькіе козыря, начинайте съ маленькаго, для причинъ показанныхъ въ статьѣ 16-й.

23. Ежели у васъ король, краля и три маленькіе козыря, начинайте съ маленькаго, для причинъ показанныхъ въ статьѣ 16-й.

24. Ежели у васъ король, краля, десятка и два маленькіе козыря, начинайте съ короля, для причинъ показанныхъ въ статьѣ 25-й.

25. Ежели у васъ краля, валетъ и три маленькіе козыря, начинайте съ маленькаго, для причинъ показанныхъ въ статьѣ 16-й.

26. Ежели у васъ краля, валетъ, десятка и три маленькіе козыря, на-

чинайте съ маленькаго, для причинъ показанныхъ въ статьѣ 17-й.

27. Ежели у васъ валетъ, десятка и три маленькiе козыря, начинайте съ маленькаго, для причинъ показанныхъ въ статьѣ 16-й.

28. Ежели у васъ валетъ, десятка, осьмерка и два маленькiе козыря, начинайте съ валета, поелику перевѣсъ вѣроятности есть, что девятка выпадетъ въ двѣ козырки, или когда вашъ товарищъ оборотитъ вамъ козыремъ, вы можете сдѣлать финессъ вашею осьмеркою.

29. Ежели у васъ пять маленькихъ козырей, всего лучше начинать съ самаго маленькаго, развѣ случится секансъ изъ десятки, девятки и осьмерки, въ каковомъ случаѣ должно выходить съ большой карты изъ секанса.

30. Ежели у васъ тузъ, король и два маленькiе козыря, начинайте

съ маленькаго, для причинъ показанныхъ въ статьѣ 16-й.

31. Ежели у васъ тузъ, король, валетъ и одинъ маленькой козырь, начинайте съ короля.

32. Ежеди у васъ король, краля и два маленькіе козыря, начинайте съ маленькаго, для причинъ показанныхъ въ статьѣ 16-й.

33. Ежели у васъ король, краля, девятка и одинъ маленькій козырь, начинайте съ короля и ждите оборота козырей отъ вашего товарища, въ каковомъ случаѣ должны вы сдѣлать финессъ вашею десяткою, дабы поймать валета.

34. Ежели у васъ краля, валетъ, девятка и одинъ маленькій козырь, начинайте съ крали, дабы десятка не взяла взятки.

35. Ежели у васъ валетъ, десятка и два маленькіе козыря, начинайте съ маленькаго.

36. Ежели у васъ валетъ, десятка, осьмерка и одинъ маленькій козырь, начинайте съ валета, дабы девятка не взяла взятки.

37. Ежели у васъ десятка и три маленькіе козыря, начинайте съ маленькаго.

38. Ежели у васъ десятка, девятка, осьмерка и одинъ маленькій козырь; начинайте съ десятки, что оставляетъ вашему товарищу, пропустить ли ее или нѣтъ.

39. Ежели у васъ тузъ, король и четыре маленькіе козыря, съ хорошею мастію, вы должны три раза козырять, иначе вашу сильную масть могутъ бить козыремъ.

40. Ежели у васъ король, краля, десятка и три маленькіе козыря, съ хорошею мастію, козыряйте королемъ, въ ожиданіи, что валетъ выпадетъ на вторую козырку, и не ждите сдѣлать финессъ вашею де-

сяткою, дабы вашей сильной масти не убили козыремъ.

41. Ежели у васъ король, краля и четыре маленькіе козыря, съ хорошею мастію, козыряйте королемъ; поелику, когда вамъ опять достанется ходить, то вы сдѣлаете три козырки.

42. Ежели у васъ краля, валетъ и три маленькіе козыря, съ хорошею мастью, козыряйте маленькимъ.

43. Ежели у васъ краля, валетъ, десятка и два маленькія козыря, съ хорошею мастью, козыряйте кралею, во ожиданіи, что десятка выпадетъ во вторую козырку и не ждите сдѣлать финессъ вашею десяткою, но козыряйте въ другой разъ, для причинъ, показанныхъ въ статьѣ 41.

44. Ежели у васъ валетъ, десятка и три маленькіе козыря съ хорошею мастію, начинайте съ маленькаго.

45. Ежели у васъ валетъ, десятка,

осьмерка и два маленькіе козыря, съ хорошею мастію, козыряйте валетомъ, въ ожиданіи, что девятка выпадетъ во вторую козырку.

46. Ежели у васъ десятка, девятка, осьмерка и одинъ маленькой козырь, съ хорошею мастію, козыряйте десяткою.

47. На козыряхъ вы должны ходить съ самой высшей карты изъ вашего секанса, развѣ у васъ будетъ тузъ, король и краля; въ таковомъ случаѣ вы должны ходить съ самой меньшой, дабы дать вашему товарищу знать состояніе вашей игры.

48. На мастяхъ, которыя не козыри, ежели у васъ будетъ секансъ изъ короля, крали и валета, и двѣ маленькія, сильны ли вы на козыряхъ, или нѣтъ, всего лучше начать съ валета, потому что какъ вызовете туза изъ чьей нибудь руки, то очистите всю масть.

49. Ежели же вы сильны на козы-

ряхъ, полагая, что у васъ секансъ изъ крали, валета и десятки, и двѣ маленькія карты на какой нибудь масти; въ такомъ случаѣ вамъ должно ходить съ самой высшей карты изъ вашего секанса, потому что еслибъ который нибудь изъ вашихъ противниковъ сталъ бить ту масть во второй подходъ, то будучи сильны на козыряхъ, вы козыряете ихъ козырей и слѣдовательно возмете на всю ту остальную масть. Такимъ же образомъ можете играть, ежели у васъ случится секансъ изъ валета, десятки и девятки, и двѣ маленькія карты на какой нибудь масти.

50. Ежели у сасъ секансъ изъ короля, крали, валета, и одна маленькая на какой нибудь масти, сильны ли вы на козыряхъ, или нѣтъ, ходите съ вашего короля; и такимъ же образомъ поступайте въ нижнихъ секансахъ, если четыре только карты будетъ.

51. Но ежели вы слабы на козы-

ряхъ, вы всегда должны начинать съ самой нижней карты секанса, ежели всѣхъ картъ будетъ пять: ибо, полагая, что у вашего товарища тузъ на той масти, онъ возметъ на него, и не все ли равно, вы ли или вашъ товарищь возмете взятку? Потому что если бы у васъ былъ тузъ, съ четырьмя маленькими картами на какой нибудь масти, и вы слабы на козыряхъ, и пошли бы съ той масти; то ежели вы хорошій игрокъ, вы бы непремѣнно должны были ходить съ туза; ежели вы сильны на козыряхъ, вы можете играть вашу игру столько на изворотъ, сколько вамъ угодно; но ежели вы слабы на козыряхъ, то должно играть противнымъ образомъ.

52. Ежели вы сильны на козыряхъ, то есть, ежели вы имѣете:

Туза, короля, съ тремя маленькими козырями;

Короля и кралю съ тремя маленькими козырями;

Кралю и валета, съ тремя маленькими козырями;

Валета и десятку, съ тремя маленькими козырями;

Кралю съ четырьмя маленькими козырями и

Валета съ четырьмя маленькими козырями; то можете играть въ силу предъидущаго правила, то есть: не торопиться дѣлать взятки.

53. Ежели же вы имѣете:

Туза, съ тремя маленькими козырями;

Короля, съ тремя маленькими козырями;

Кралю, съ тремя маленькими козырями;

Валета, съ тремя маленькими козырями, тогда должны вы не отмѣнно козырять, или лучше сказать, вправѣ форсировать вашего товарища.

54. Ежели случилось, что вы, или

ваши противники уже форсировали вашего товарища (хотя бы вы были и слабы на козыряхъ), ежели онъ имѣлъ ходъ и не хотѣлъ козырять, форсируйте его, коль часто вамъ ходъ не достанется, развѣ только у васъ будутъ свои собственныя хорошія масти.

55. Ежели у васъ случатся только два, или три маленькіе козыря, а противникъ вашъ съ правой руки пойдетъ съ такой масти, которой у васъ нѣтъ; кройте ее козыремъ, что даетъ вашему товарищу знать, что вы слабы на козыряхъ.

56. Ежели вашъ товарищь ходилъ съ туза козырнова, а у васъ король и валетъ, съ однимъ маленькимъ козыремъ; то положивъ валета и отвѣчая съ короля, вы сообразуйтесь тѣмъ же намѣреніямъ, что и въ предъидущемъ правилѣ. Подобнымъ образомъ должно поступать и съ другими мастями.

57. Ежели вы сильны на козыряхъ, и будетъ у васъ король, краля и двѣ, или три маленькія карты на другой какой масти, то можете ходить съ маленькой, ибо можно полагать, что у вашего товарища есть онеръ на той масти; но ежели вы слабы на козыряхъ, то должны ходить съ короля.

58. Ежели вашъ противникъ съ правой руки ходитъ съ масти, на которой у васъ король и краля, съ двумя или тремя маленькими козырями; если вы сильны на козыряхъ, можете пропустить, ибо ровный закладъ что у вашего товарища есть лучшая карта на той масти, нежели въ третей рукѣ; а хотя бы и не такъ, вы будучи сильны на козыряхъ, не должны опасаться, чтобъ не очистить той масти.

59. Ежели вашъ противникъ съ правой руки ходитъ съ масти, на которой у васъ король, краля и одна

маленькая, на козыряхъ, кладите вашу кралю; также, ежели у васъ краля, валетъ и одна маленькая, кладите валета; ежели же валетъ, десятка и одна маленькая, десятку; такимъ образомъ, когда вы кладете вторую лучшую карту, какъ уже сказано, вашъ товарищъ остается въ ожиданіи, что у васъ есть лучшая карта, или карты на той масти.

60. Если у васъ будетъ тузъ, король и двѣ маленькіе карты на какой нибудь масти, и вы сильны на козыряхъ; и ежели вашъ соперникъ съ правой руки ходитъ съ той масти, то вы можете пропустить, поелику ровный закладъ, что у товарища вашего есть лучшая карта на той масти, нежели въ третьей рукѣ: если такъ, то симъ самымъ выиграете вы взятку; еслижъ нѣтъ, вамъ нечего бояться достать на вашего туза и короля, когда вы на козыряхъ сильны.

61. Ежели у васъ тузъ, девятка, осьмерка и одинъ маленькій козырь, а товарищь вашъ ходитъ съ десятки, въ такомъ случаѣ пропустите ее, потому что развѣ всѣ три онера лежатъ за вами, вы увѣрены достать двѣ взятки; тоже дѣлайте, если у васъ будетъ король, девятка и осьмерка, съ однимъ маленькимъ козыремъ, или краля, девятка и осьмерка, также съ однимъ маленькимъ козыремъ.

62. Дабы обмануть вашихъ соперниковъ, ежели одинъ изъ нихъ, находящійся на правой рукѣ, ходитъ съ масти, на которой у васъ тузъ, король и краля, или тузъ, король и валетъ, положите туза, ибо сіе ободряетъ вашихъ соперниковъ опять ходить въ ту масть; и хотя иною игрою вы обманываете вашего товарища, но обманываете также и соперниковъ вашихъ, что въ семъ случаѣ важнѣе; потому что ежели бы вы положили кралю въ перьвомъ

случаѣ, или валета во второмъ, тогда соперникъ вашъ съ правой руки узналъ бы, что вся сила на той масти противъ его и слѣдовательно пошелъ бы въ другую масть.

63. Когда вы примѣчаете, что у соперниковъ вашихъ остальные три, или четыре козыря, а у васъ и у вашего товарища уже больше ихъ нѣтъ; никогда не предпринимайте принуждать одну руку бить козыремъ, а другой давать скидывать пустую карту; постарайтесь сыскать какую нибудь масть у вашего товарища, если у васъ самаго никакой нѣтъ; такимъ образомъ вы не дадите имъ взять на своихъ козырей по одиначкѣ.

64. Ежели вы желаете, чтобъ ваши противники козыряли; и товарищъ вашъ ходитъ къ вамъ съ масти, на которой у васъ тузъ, валетъ, десятка, девятка и осьмерка, вы должны положить осьмерку въ обоихъ

случаяхъ, что вѣроятно побудитъ вашего соперника, ежели онъ достанетъ ту взятку, козырять къ вамъ.

65. Нѣтъ ничего обыкновеннѣе между посредственными игроками, какъ-то, чтобъ когда король вскроется по ихъ лѣвую руку, а у нихъ будетъ только краля козырная съ маленькою, козырять съ крали, въ той надеждѣ, что ихъ товарищь можетъ убить короля, если онъ положенъ будетъ; они не разсуждаютъ, что у товарища ихъ нѣтъ туза; а хотя бы и былъ, они не помышляютъ, что такимъ образомъ выводятъ два своихъ онера противъ одного чужаго, и слѣдственно игру свою приводятъ въ слабость: одна только необходимость козырянья должна ихъ принудить играть подобнымъ образомъ.

66. Ежели съ каждой руки вышло по десяти картъ, и вамъ кажется

весьма вѣроятнымъ, что у вашего соперника съ лѣвой руки остались три козыря, а имянно, самый лучшій и два маленькіе; и положимъ у васъ только два козыря, а у вашего товарища ихъ нѣтъ; и положимъ вашъ соперникъ съ правой руки ходитъ съ тринадцатой или другой какой вѣрной карты; въ такомъ случаѣ пропустите ее и вы выиграете такимъ образомъ взятку, поелику противникъ съ лѣвой руки все долженъ бить ее козыремъ.

67. Дабы открыть вашему товарищу состояніе вашей игры, положимъ у васъ какія нибудь четыре старшія карты на козыряхъ, если вы принуждены бить какую карту, бейте тузомъ козырнымъ, и ходите потомъ съ хлапа, или бейте ее самымъ высшимъ изъ другихъ какихъ четырехъ старшихъ козырей, и потомъ ходите съ самаго низкаго, что открываетъ вашу игру товарищу вашему; и такое откровеніе можетъ

послужитъ вамъ къ полученію многихъ взятокъ. Вы можете слѣдовать сему же правилу и на всѣхъ прочихъ мастяхъ.

68. Ежели вашъ товарищъ спрашиваетъ васъ въ осьми прежде своей очереди, вы должны козырять къ нему сильны ли вы на козыряхъ, или мастяхъ, или нѣтъ; потому что какъ онъ спрашиваетъ прежде нежели надобно, сіе показываетъ, что онъ силенъ на козыряхъ.

69. Ежели товарищъ вашъ ходитъ съ короля такой масти, которой у васъ нѣтъ, пропустите его и скиньте какую нибудь пустую карту (развѣ вашъ соперникъ съ правой руки покрылъ ее тузомъ); потому что такою игрою вы очищаете его масть.

70. Ежели вашъ товарищъ ходитъ съ крали какой нибудь масти и заручный вашъ соперникъ кроетъ ее тузомъ, и самъ ходитъ въ ту масть,

то если у васъ сей масти нѣтъ, не бейте ее козыремъ, но скиньте какую нибудь фоску, чрезъ что самое вы очистите масть вашего товарища. Между тѣмъ когда вамъ должно сдѣлать одно леве, и вы очень слабы на козыряхъ, то вы можете крыть ее козыремъ.

71. Ежели у васъ тузъ, король и одна маленькая на какой нибудь масти, и подручный вашъ соперникъ ходитъ съ той масти, а у васъ находится еще четыре маленькіе козыря, но нѣтъ ни какой важной масти, съ которой бы выходить могли, и притомъ заручный вашъ соперникъ кладетъ на ту масть девятку, или какую другую низжую карту; въ такомъ случаѣ покройте ее тузомъ и оборотите въ масть вашего соперника, идучи съ маленькой карты, на той масти, тогда соперникъ будетъ имѣть причинну думать, что король лежитъ за нимъ и слѣдственно не положитъ своей крали, если

она у него. Чрезъ сіе средство можете вы надѣяться выиграть взятку и открыть состояніе вашей игры товарищу вашему.

72. Ежели вашъ товарищь принуждаетъ васъ бить какую карту козыремъ въ началѣ сдачи, вы должны полагать, что онъ силенъ на козыряхъ.

73. Ежели вамъ случится пойти съ масти, на которой у васъ тузъ, король и еще двѣ, или три карты, съ туза и ежели вашъ товарищь положитъ десятку или валета, тогда какъ у васъ одна только карта на какой другой масти, и только два или три маленькіе козыря; въ такомъ случаѣ подите съ одинакой карты, дабы достигнуть до сюркупа. Подобный выходъ имѣетъ слѣдующую выгоду: когда вы пойдете съ той масти, то ровный закладъ, что у товарища вашего есть лучшая карта на той масти, нежели у послѣдняго

игрока; напротивъ того еслибъ онъ пошелъ къ вамъ съ той масти, которая вѣроятно есть сильная масть, противники догадались бы, что вы хотите сдѣлать сюркупъ и потому стали бы козырять, чрезъ что самое не дали бы вамъ взять на вашихъ маленькихъ козырей.

74. Положимъ, у васъ тузъ и двойка козырей, и вы сильны на прочихъ трехъ мастяхъ: ежели вашъ ходъ, козыряйте съ туза, а потомъ съ двойки, дабы вашъ товарищъ получилъ ходъ въ свои руки, и сталъ вынимать два козыря на одного; положимъ, послѣдній игрокъ взялъ ту взятку и ходитъ съ такой масти, на которой у васъ тузъ, король и еще 2 или 3 карты; пропустите ее поелику ровной закладъ, что у вашего товарища есть лучшая карта на той масти, нежели въ третьей рукѣ; если такъ, то онъ будетъ имѣть случай вынуть два козыря на одного. Когда ходъ опять вамъ до-

станется; вы должны стараться форсировать одного, или двухъ остальныхъ козырей, полагая, что ихъ вышло 11, и перевесъ все въ вашу пользу, что одинъ изъ двухъ остальныхъ козырей у вашего товарища.

75. Положимъ у васъ тузъ, король и три, или четыре маленькія карты такой масти, съ которой никто еще не ходилъ, и кажется вамъ, что у вашего товарища последній козырь; въ такомъ случаѣ, ежели вашъ ходъ, ходите съ маленькой карты на той масти, поелику ровный закладъ, что у вашего товарища есть лучшая карта на той масти, нежели у послѣдняго игрока; если такъ, то вѣроятность въ вашу пользу, что вы достанете 5, или 6 взятокъ на той масти. Если бы же вы ходили съ туза и короля на сей масти, то можетъ случится, и должно даже ожидать, что у товарища вашего нѣтъ крали, и слѣдовательно вы до-

стanете на той масти только двѣ взятки.

76. Положимъ, вамъ товарищь ходитъ съ масти, на которой у него тузъ, краля, валетъ и еще много другихъ меньшихъ картъ, и ходитъ напередъ съ туза, а потомъ съ крали; ежели у васъ король, съ двумя маленькими картами на той масти, покройте его кралю королемъ, и полагая вы сильны на козыряхъ, вынувъ всѣхъ козырей, и имѣя маленькую карту сильной масти вашего товарища, вы не мѣшаете его масти, и слѣдственно выиграете взятки такою игрою.

77. Положимъ, вы спрашиваете въ осьми, и у вашего товарища нѣтъ онера, и положимъ у васъ король, краля и десятка козырныя; или король, валетъ и десятка, или краля валетъ и десятка, когда станутъ козырять, всегда кладите десятку, что показываетъ вашему товарищу,

что у васъ еще два онера остаются, и слѣдовательно въ силу того онъ можетъ располагать игру сію.

78. Положимъ, вашъ соперникъ съ правой руки спрашиваетъ въ 8, и у товарища его нѣтъ онера, и положимъ у васъ король, девятка и одинъ маленькой козырь, или краля, девятка и два маленькіе козыря. Когда товарищь вашъ будетъ козырять, положите девятку, ибо должно полагать, что десятка лежитъ за вами; и такъ вы играете вашею десяткою въ вашу пользу.

Всѣ сказанныя нами до сихъ поръ правила начертаны Г. Гойлемъ, исключая нѣкоторыхъ, которыя изъяты изъ Берлинскаго карточнаго календаря на 1806-й годъ. Они довольно достаточны, основательны и не сомнѣнны, и по всей справедливости могутъ заслужить нелестную похвалу. Правила сіи могутъ быть полезны не только начинающимъ, но и тѣмъ,

кои пріобрѣли уже въ Вистѣ нѣкоторыя познанія.

Между тѣмъ здѣсь не худо присовокупить, что тѣ, кои желаютъ достигнуть совершенства въ играніи Виста, не должны довольствоваться одними только показанными нами выше правилами, кои безъ собственнаго ихъ примѣчанія и соображенія выходовъ и картъ играющихъ, будутъ гораздо менѣе надлежащаго удовлетворительны. Чрезъ сіе хотимъ мы сказать, что не опмѣнно должно примѣчать такія карты, которыя скидаются какъ товарищемъ, такъ и противниками, и въ которое время: кто внимаетъ прилѣжно симъ малостямъ, тотъ вѣрнѣе всѣхъ достигнетъ желаемаго. Здѣсь не худо присовокупить и то, что въ Вистѣ, подобно какъ въ Бостонѣ, выгодно имѣть ренонсъ, почему самому и должно о полученіи его прилагать особенное стараніе.

ГЛАВА III.

Уставы и законы при разыгрывании Виста наблюдаемые.

1. Ежели кто играетъ не въ очередь, то во власти состоитъ каждаго изъ его противниковъ вызвать ту игранную карту, во всякое время въ ту сдачу, лишь только бы ему тѣмъ не сдѣлать ренонса на такой масти, которая у него есть; или, ежели ходъ будетъ котораго нибудь изъ противниковъ, онъ можетъ спросить своего товарища, съ которой масти ему ходить прикажетъ, и когда такая масть будетъ назначена, товарищъ его долженъ ходить съ ней, ежели она есть у него.

2. Ежели пойдутъ съ туза, или другой карты на какой нибудь масти, и случится, что послѣдній игрокъ броситъ карту не въ очередь, будетъ ли у его товарища та масть или нѣтъ (лишь бы только не сдѣ-

лалъ онъ тѣмъ ренонса на сей масти, ежели онаго у него есть), онъ не долженъ ни козыремъ ее бить, ни мастью не брать.

3. Ежели пойдутъ съ какой карты, и одинъ изъ соперниковъ играетъ не въ очередь; товарищь его не долженъ выигрывать той взятки, если только можетъ обойтись безъ сдѣланія ренонса.

4. Ежели одинъ который нибудь товарищь игралъ не въ очередь прежде своего товарища, тогда и соперники ихъ имѣютъ право, ежели захотятъ, перекрыть подобнымъ же порядкомъ, то есть одинъ за другаго.

5. Буде случится, что кто нибудь оставитъ отъ взятки своей одну какую нибудь карту, которая попадется и будетъ взята соперниками съ другою ихъ взяткою, и въ послѣдствіи окажется, что на которой либо сторонѣ находится за нѣкоторымъ числомъ взятокъ одна, двѣ

или три лишнія карты; тогда игроки имѣютъ право потребовать новой сдачи.

6. Ежели кто нибудь отложитъ карту отъ прочихъ, то тотъ, или другой изъ соперниковъ можетъ вызвать ее, лишь бы онъ именно оную назвалъ и доказалъ отложеніе; но ежели онъ въ ней ошибется, то другіе противники могутъ потребовать отъ него, или его товарища, чтобъ онъ шелъ съ самой высшей, или самой низшей карты на какой нибудь масти, какъ скоро которому нибудь изъ нихъ ходъ достанется.

7. Ежели кто нибудь сброситъ свои карты на столъ объявляя, что игра проиграна, а товарищь его не уступаетъ той игры, то противники вольны вызвать всякую изъ сихъ картъ, однажды или и чаще, лишь бы только тѣмъ не сдѣлать ему ренонса на той масти, которая у него есть; и онъ долженъ уже подымать свои карты на руки.

8. Ежели кто увѣренъ о выигрываніи всякой взятки въ своей рукѣ, то можетъ открыть свои карты; но ежели случится быть у него какой пустой картѣ на рукахъ, то повиненъ тому, что всѣ его карты будутъ вызваны.

9. Ни кто не долженъ спрашивать своего товарища, игралъ ли онъ онера, пока карты на рукахъ.

10 Ежели кто будетъ спрашивать въ какихъ нибудь маркировкахъ игры, кромѣ 8, то каждый изъ соперниковъ можетъ потребовать новой сдачи; но они вольны посовѣтоваться между собою, требовать ли имъ новой сдачи или нѣтъ.

11. Каждый игрокъ долженъ положить свою карту противъ себя; но ежели соперники смѣшаютъ свои карты съ его картою, то его товарищь имѣетъ право требовать, чтобъ всякой положилъ свою карту передъ себя; но не спрашивать, кто какую карту игралъ.

*

12. Если кто будетъ спрашивать въ осьми, и товарищь его ему отвѣчаетъ, и оба соперники бросили свои карты; а послѣ окажется, что у перваго не было онеровъ, въ такомъ случаѣ противники могутъ посовѣтоваться о томъ между собою, и вольны остаться, или не остаться при той сдачѣ.

13. Какъ скоро козырная карта вскрылась, то никто не долженъ напоминать своему товарищу спрашивать въ осьми, подъ опасеніемъ снятія за то одной марки или леве.

14. Если кто отвѣчаетъ, когда у него нѣтъ онера; тогда соперники могутъ посовѣтоваться между собою о томъ, выгодная ли имъ новая сдача, или нѣтъ, и смотря по обстоятельствамъ, имѣютъ право требовать новой, или остаться на прежней сдачѣ.

15. Ежели кто не дастъ масти, или кладетъ другую, или бьетъ

ее козыремъ, и прежде нежели взятка будетъ закрыта, находитъ что ошибся; то противники могутъ потребовать отъ него или самой высшей на то той масти карты, или вольны вызвать положенную тогда карту во всякое другое время, лишь бы онъ не сдѣлалъ тѣмъ отказа въ такой масти, которая у него есть.

Сверхъ всѣхъ сихъ законовъ наблюдаются еще нѣкоторые, показанные нами въ Бостонѣ, избраніе коихъ предоставляемъ мы вниманію и опыту всякаго играющаго въ Вистъ.

ГЛАВА IV.

Общія понятія о образѣ разыгрыванія игры Виста.

Вистъ есть одна изъ коммерческихъ игоръ, въ которой сторона, одержавшая верхъ, получаетъ надле-

жащую по разсчету плату, состоящую изъ выигрышей.

Выигрышемъ называется какая нибудь сумма, въ которой при началѣ еще игры уговариваются всѣ играющіе.

Вся расплата въ Вистѣ зависитъ отъ выигранія одною которою либо стороною надлежащаго числа *леве*.

Леве именуется всякая выигрышная которою нибудь стороною сверхъ шести взятка.

Партіею называется набраніе 10 леве.

Выиграть партію, значитъ набрать 10 леве.

Робберсомъ именуется разыграніе одной игры, въ выиграніи которою нибудь стороною, или двухъ изъ трехъ, или двухъ сряду партій состоящее.

Партіи бываютъ трехъ родовъ, а именно:

1. *Семплъ* или *простая*, когда которая нибудь сторона выиграетъ 10 леве, тогда какъ другая набрала уже оныхъ пять.

2. *Дубль* или *двойная*, если одна сторона выиграетъ 10 леве, когда у другой набрано уже три оныхъ.

3. *Трипль* или *тройная*, если одна сторона выиграетъ 10 леве, когда другая не набрала оныхъ ни одного.

Между тѣмъ нѣкоторые присовокупляютъ къ тому и *квадрипль*, или *четверную партію*. Она таже самая, что и *трипль*; но въ такомъ случаѣ партіи дубль надобно взять 10 леве, тогда какъ у соперниковъ выиграно оныхъ не больше четырехъ; а чтобъ выигралъ триплъ, то должно, чтобъ у соперниковъ было набрано не болѣе двухъ леве; партія же *семплъ* остается по прежнему. Сказавъ сіе, мы должны здѣсь присовокупить, что большая часть любителей Виста употребляютъ только три партіи;

ибо квадрипль кромѣ перевѣса при расплатѣ робберса однимъ выигрышемъ, никакой другой пользы принесть не можетъ.

Здѣсь нужно объяснить и то, что въ число леве помѣщается также количество онеровъ, а иногда и число 4 выигрышей особенно за робберсъ подлежащихъ.



ГЛАВА V.

О маркировкѣ.

Сказавъ такимъ образомъ все объясненное нами въ предыдущей главѣ, мы приступаетъ теперь къ маркировкѣ, или образу замѣчанія леве, но прежде того должны объяснить, что каждую партію составляютъ одна, или болѣе сдачь, что козырная масть, объявленная въ первую сдачу партіи, имянуется *преферансами* и остается оными на всѣ прочія сдачи, къ сей

партіи принадлежащія, и что выигранныя при игрѣ въ преферансахъ леве, вносятся въ счетъ партіи вдвойнѣ.

Для замѣчанія леве, каждая сторона имѣетъ по четыре марки, коими маркируются леве, предъ которымъ нибудь изъ товарищей, слѣдующимъ образомъ:

Одна марка ° означаетъ одно леве.

Двѣ марки въ прямой линеи °° означаютъ два леве.

Три марки въ прямой линеи °°° означаютъ три леве.

Четыре марки въ два ряда разложенныя ° ° означаютъ четыре леве.

Каждая марка надъ прямою линіею означаетъ три, а подъ прямою линіею пять.

Пять леве означаются ° ° °

Шесть леве означаются ° ° ° °

Семь леве означаются ° ° °

Восемь леве означаются ° ° ° °

Девять леве означаются °₀ ₀

Болѣе девяти не маркируется; ибо выигравшіе 10 леве, выигрываютъ уже партію.

Здѣсь не худо сказать, что играющіе въ Вистѣ для памятованія преферансовъ, употребляютъ маленькой костяной кубикъ, на четырехъ коего сопредѣльныхъ бокахъ означены четыре картежныя масти. При всякой первой сдачѣ новой партіи, сдающій кладетъ оный въ виду всѣхъ игроковъ, обратя его въ верьхъ самою тою мастію, которая вскрылась преферансами; при неимѣніи же таковаго кубика, игроки означаютъ преферансы и картами.



ГЛАВА VI.

Образъ разыгрыванія и разсчетовъ игры Виста.

Игра въ Вистъ производится слѣдующимъ образомъ:

Лишь только игроки узнаютъ ихъ товарищество и сядутъ по мѣстамъ, они уговариваются сколько разыграть робберсовъ, и по чему должно платить за одинъ выигрышь? По всеобщемъ относительно сего соглашеніи, сдаются карты, при чемъ наблюдаются сказанныя уже нами выше сего законы, и игроки начинаютъ разыгрывать партію точно такъ, какъ играютъ въ Бостонѣ съ Вистомъ. Подручный сдававшаго выходитъ первый, при чемъ всѣ игроки кладутъ по очереди, начиная отъ правой руки къ лѣвой, по одной какой имъ заблагоразсудится картѣ, каковыя составляютъ одну взятку, принадлежащую тому, кто положилъ стар-

шую карту; прочіе же выходы подлежатъ взявшимъ последнія взятки.

Каждая сторона кладетъ свои взятки особо: когда которая либо изъ оныхъ наберетъ 6 взятокъ, тогда откладываетъ ихъ на сторону и начинаетъ потомъ выигрывать леве. По разыграніи обѣими сторонами всѣхъ тринадцати взятокъ, каждая въ особенности считаетъ свое леве и онеры, и маркируетъ ихъ сказаннымъ нами выше образомъ. Ежели въ сдачу сію партіи не разыграно, то сдается снова; при чемъ сдающій объявляетъ, что козыри, и въ преферансахъ ли, или въ другой какой масти игра производиться будетъ, послѣ чего игроки начинаютъ разыгрываніе, подобно какъ и при прежней сдачѣ.

По разыграніи вторично обѣими сторонами 13 взятокъ, они считаютъ снова свои леве, прибавляя оныя къ прежнимъ. Ежели какая сторона наберетъ 10 леве; то объявляетъ, что она выиграла смотря по числу

взятыхъ соперниками ея леве, простую, двойную, или тройную партію, которую и означаетъ предъ собою посреди стола, или цифрами 1, 2, или 3, или литерами *S*, *D*, или *T*.

Разыгравъ такимъ образомъ одну партію, приступаютъ къ разыгрыванію другой. Если случится, что вторую партію выиграла противная сторона, тогда играютъ на третію, по разыграніи которой разыгрывается весь робберсъ, составляющій верхъ той стороны, которая выиграла изъ сихъ трехъ двѣ какія нибудь партіи; буде же случится такъ, что которая нибудь сторона выиграетъ двѣ партіи сряду, тогда сторона сія выигрываетъ робберсъ не играя и на третію партію.

По разыграніи одного робберса, дѣлаютъ разсчетъ партій, а по розыграніи уговореннаго числа робберсовъ, обращаются къ расплатѣ, которую, какъ равно и правила разсчетовъ оной, покажемъ мы въ сей же главѣ.

Каждая партія имѣетъ свое опредѣлительное число выигрышей и именно: семпль 1, дубль 2, трипль 3 и квадрипль 4 выигрыша.

Ежели играютъ только на три первыя партіи, тогда цѣну робберса составляютъ 4 выигрыша; буде же согласятся прежде и на квадрипль, въ такомъ случаѣ робберсъ стоитъ три выигрыша.

На основаніи сихъ постоянныхъ цѣнъ, производятся и всѣ разсчеты. По разыграніи одного робберса, каждая сторона считаетъ число выигранныхъ ею партій; при чемъ та, которая выиграла робберсъ, прибавляетъ къ тому и цѣну за оный, какъ на пр: сторона А. выиграла одну партію дубль, или 2, а противная ей сторона В. выиграла двѣ партіи семпль и трипль, да за робберсъ 4, а всего считая числомъ выигрышей 8. По изключеніи первыхъ 2 изъ сихъ послѣднихъ 8, получитъ число

выигрышей, которое сторона В. выиграла отъ А. И такъ если выигрышь былъ положенъ въ одинъ рубль, то выигрышь стороны В. есть въ вышесказанномъ случаѣ шесть рублей. Подобный сему разсчетъ выигрышей дѣлаютъ и при окончанiи всей игры, то есть по разыгранiи надлежащаго числа робберсовъ.

Сверхъ сего здѣсь нужно замѣтить объ одной случайной платѣ, или, при уговорѣ, маркировкѣ леве. Таковы суть 1, ежели которая либо сторона возметъ въ одну сдачу всѣ 13 взятокъ, что стоитъ 6 выигрышей, или замаркировывается шестью леве; и 2, когда которая нибудь сторона возметъ въ одну сдачу 12 взятокъ, за что платятъ въ особенности 3 выигрыша или маркируется три леве.

ГЛАВА VII.

Выраженія употребляемыя при разыгрываніи игры Виста.

Кромѣ объявленныхъ нами выше сего частныхъ игры въ Вистъ выраженій, употребляются въ оной еще слѣдующія:

Финессъ или *тонкость*, есть средство доставить себѣ пользу искуствомъ и хитростію, и состоитъ въ слѣдующемъ: ежели пойдутъ къ вамъ съ какой нибудь карты, а у васъ будетъ самая лучшая и еще третья лучшая карта на той масти; то должно положить на тотъ подходъ воелѣднюю, не смотря на то, что симъ самымъ подвергаешь себя опасности, что соперникъ можетъ имѣть вторую лучшую на той масти карту; прибѣгнуть къ сему способу, имянуется сдѣлать финессъ.

Форсировать, значитъ принуждать

товарища, или соперника бить козыремъ такую масть, которой онъ не имѣетъ.

Карта фортъ, или сильная карта, есть та, которую не иначе, какъ козыремъ покрыть можно.

Сдѣлать инвитъ, или пригласить, значитъ выходить съ меньшой, нежели шестерка, карты такой масти, на которой имѣешь одну какую либо изъ 3 первыхъ фигуръ.

Сдѣлать ложный инвитъ, значитъ выходить съ самой меньшой карты той масти, въ которой не имѣешь одной изъ трехъ первыхъ фигуръ.

Выиграть синглетонъ, называется отыграть одну оставшуюся въ какой либо масти карту.

Лишній козырь, называется одинъ, или нѣсколько козырей въ одной рукѣ и масти, когда они слѣдуютъ одна за другою по порядку и непрерывно.

Большимъ шлемомъ называется то,

когда которая нибудь сторона возметъ всѣ 13 взятокъ; а малымъ шлемомъ имянуется то, когда два товарища возмутъ 12 взятокъ, а соперникамъ ихъ достанется только одна.

Играть противно, значитъ играть вашу руку различнымъ образомъ, какъ на прим: когда вы сильны на козыряхъ, то играете однимъ образомъ; а когда вы слабы на козыряхъ, то играете противнымъ, то есть другимъ образомъ.

ГЛАВА VIII.

Общія понятія о Вистѣ втроемъ.

Въ Вистѣ втроемъ играютъ обыкновенно три человѣка, каждый самъ за себя. Что же принадлежитъ до картъ, которыя здѣсь употреб-

ляются, то должно одну которую нибудь масть выкинуть, а оставить только три, въ каждой по тринадцати что составитъ 39 картъ, которыми игру и производятъ: старшинство въ мастяхъ точно такое же, какъ и въ простомъ Вистѣ. Сдаютъ по одной картѣ, а въ сдачѣ очередуются. Игру разыгрываютъ такимъ же образомъ, то есть подручный выходитъ, по немъ второй кладетъ той же масти, а наконецъ и третій тоже дѣлаетъ; всякій взятыя взятки кладетъ къ себѣ особо; кто не имѣетъ подойденной масти, то козыремъ крыть и не крыть воленъ. Вины и наказанія обыкновенныя.

Что касается до счету леве, то здѣсь лишекъ сверхъ четырехъ взятокъ почитается за выгранныя леве, если случится, какъ то и не рѣдко бываетъ, что у двухъ игроковъ будетъ у каждаго больше четырехъ взятокъ, сколько у котораго сверхъ четырехъ лишку имѣется.

Въ разсужденіи онеровъ тоже примѣчается, что и вчетверомъ; а кто имѣетъ только двѣ фигуры, то хотя бы достальныя двѣ и раздѣлены были, за сіе ни чего не ставитъ

Робберсъ выигрываетъ тотъ, кто прежде выигрываетъ двѣ партіи, съ ряду ли, или двѣ изъ трехъ; причемъ и то сказать должно, что въ разсужденіи партіи каждый игрокъ съ каждымъ считается особенно, такъ что окончавшій партію можетъ выиграть у одного семпль, а у другаго дубль или трипль; тоже и въ робберсахъ наблюдается, и выигравшій оный можетъ выиграть у одного полной, или десять партій, а у другаго тройной, или иной какой. Когда одинъ окончитъ робберсъ, то партіи прочихъ уничтожатъ такъ, что хотя бы у одного большая выиграна была партія, а у другаго меньшая, или и со всѣмъ никакой, то

они между собою не считаются. Впрочемъ не запрещено, когда напередъ условятся, чтобъ оныя зачитать и переводить на одного.

Число робберсовъ полагается обыкновено три; что же касается до наказаній за учиненные проступки, то они тѣже самыя, какія въ обыкновенномъ Вистѣ положены.

ГЛАВА IX.

Правила разыгрыванія Виста втроемъ.

Хотя большая часть правилъ, поставленныхъ при Вистѣ вчетверомъ, служатъ и въ сей игрѣ, однако есть изъ оныхъ нѣкоторыя, которыя здѣсь совсѣмъ не годятся, что всякій благоразумный игрокъ легко примѣтить можетъ. По сему

самому мы намѣрены предложить здѣсь тѣ, кои особенно игрѣ сей свойственны. Они суть слѣдующія:

1. Кому достанется выходить, то если онъ силенъ въ обѣихъ простыхъ мастяхъ, неотмѣнно козырять долженъ, хотя бы старшіе и младшіе козыри были.

2. Если же онъ не очень силенъ въ простыхъ мастяхъ, а имѣетъ пять или шесть козырей посредственныхъ, то должно ходить съ той масти, въ которой скорѣе синглетонъ будетъ.

3. Ежели при посредственной масти имѣетъ не много козырей, то должно ходить съ той масти, въ которой скорѣе карты останутся старшими.

4. Имѣя короля и кралю, или туза и кралю, и вообще двѣ фигуры какой нибудь масти, изключая туза и короля, никогда съ оной ходить не

должно, но дожидать, чтобъ вышли въ руку.

5. Если кто имѣетъ какой нибудь масти двѣ фигуры, и выйдутъ въ ту масть, то должно класть фигуру.

6. Если у одного только останутся козыри, то съ оныхъ ходить не должно; но изъ простыхъ мастей съ той, которая скорѣе оправится.

7. Тоже наблюдать должно, когда выйдутъ всѣ козыри, то есть не должно отыгрывать старшихъ, но надлежитъ оправить и другую масть.

8. Сіе тогда справедливо, когда еще на рукахъ по многу картъ находится; если бы же оставалось по малу, то немедленно старшія свое карты отыграть должно.

9. Имѣя три, или четыре среднихъ карты, одну за другою въ старшинствѣ по порядку слѣдующихъ, должно выходить съ которой нибудь изъ нихъ.

10. Не только козырей, но и въ простыхъ мастяхъ помнить должно, сколько которой масти и какія именно карты вышли, и какія остались.

11. Тщательно примѣчать должно, кто какія карты въ относь дастъ и съ какихъ выходитъ, дабы изъ того догадаться, какія карты на рукахъ у него имѣются.

Сверхъ разыгрыванія имѣются еще особливыя правила въ разсужденіи уступленія товарищамъ леве.

12. Если кто имѣетъ вѣрныхъ нѣсколько леве, то игру долженъ такъ держать, чтобъ остальныя взятки прочимъ доставить по ровну, дабы изъ нихъ никто не могъ получить леве.

13. Если будетъ въ твоей волѣ отдавать леве тому, или другому, то должно отдавать тому, у котораго меньше набрано леве.

14. Если у одного замѣчена партія, а у другаго нѣтъ, то должно пособ-

хать тому, у котораго нѣтъ партіи, хотя бы у тебя партія была и выиграна.

15. Если случится такъ, что у прочихъ будетъ по девяти леве, и у одного уже замѣчена партія, а у тебя два или одно леве, то хотя бы съ потеряніемъ у себя леве, должно дать выиграть тому, у кого нѣтъ партіи, ибо чрезъ сіе игру сравняешь, и слѣдовательно вмѣсто сомнительной одинакую съ прочими надежду къ выигрышу получишь.

ГЛАВА X.

Основанія Виста втроемъ съ однимъ деревяннымъ.

Игра сія отъ первопоказанной намъ игры вчетверомъ тѣмъ только разнится, что вмѣсто четырехъ игра-

ютъ трое, изъ которыхъ одинъ которой нибудь играетъ за двоихъ. Карты сдаютъ по обыкновенному, а только достающіяся на четвертую часть полагаютъ на столъ открыто; и тотъ, кто играетъ за двоихъ, зная всѣ двадцать шесть, играетъ какъ ему заблагоразсудится. Впрочемъ въ разсужденіи сдачи, подходовъ, набранія леве, онеровъ, партій, роберсовъ, наказанія и прочаго, здѣсь тоже наблюдается, что и въ игрѣ вчетверомъ. Между тѣмъ здѣсь должно упомянуть, что играющій за двоихъ, когда деревяннаго очерень дойдетъ сдавать, сдаетъ за него, съ тѣмъ однакожъ, чтобъ вскрытый козырь пришелъ деревянному; тоже за проигрышь и выигрышь беретъ, и платитъ за обоихъ.

Хотя въ Вистѣ съ деревяннымъ потребны всѣ тѣ же правила, какія показаны нами выше для четырехъ игроковъ, однако сверхъ оныхъ не

безполезно наблюдать еще и слѣдующее:

1. Изъ тѣхъ, которые играютъ двое противъ одного, когда достанется ходить въ руку деревянному, то должно идти съ такой масти, какая у деревяннаго самая худшая.

2. Когда же достанется ходить къ живому въ руку, то должно выходить съ такой масти, которой у деревяннаго лучшія карты, а особливо ежели въ той масти у подходящаго карты не надежны.

3. Въ разсужденіи играющаго съ деревяннымъ напрасно будетъ писать для него правила; ибо какъ ему на обѣихъ рукахъ карты извѣстны, то онъ всегда, смотря по состоянію игры, такъ расположить можетъ, чтобы больше набрать взятокъ.

Сказавъ сіе, можно присовокупить, что играть съ деревяннымъ гораздо выгоднѣе, такъ что такой игрокъ прочимъ двумъ на каждую партію

леве впередъ дать можетъ. Играютъ также съ двумя деревянными, или одинъ на одинъ, каждый за двоихъ, имѣя свои карты, то есть, карты деревянныхъ открытыя; но какъ въ семъ случаѣ карты одного всегда извѣстны другому, то тщетно предлагать правила для того, въ комъ нѣтъ ни смысла, ни остроты; впрочемъ всякій умѣющій искусно играть одинъ на одинъ въ дураки и безъ наставленія совершенно игру сію постигнетъ.



ГЛАВА XI.

Общія понятія о Вистѣ вдвоемъ.

Игра сія тѣмъ отъ предыдущихъ отмѣнна, что карты сдаютъ не на четыре руки, а только на двѣ, да и не цѣлая колода употребляется; ибо отъ каждой масти откладываются

двойки, тройки, четверки, пятерки, и шестерки, а оставляютъ только по осьми картъ всякой масти, что составитъ 32 карты, которыми игру и производятъ. При томъ же и раздаютъ не всѣ карты, но по тринадцати. Сдающій тринадцатую карту вскрываетъ, которая на тотъ разъ означаетъ козырей. Остальныя же за раздачею шесть картъ не смотря кладутъ на столъ и безъ оныхъ игру разыгрываютъ. Впрочемъ, что касается до набранія леве, до чреды въ сдачѣ, до наказаній, до партій и робберсовъ, то здѣсь все тоже исполняютъ, что предписано для Виста вчетверомъ.

Между тѣмъ, что касается до похвалы онерами, то оное отъ игры въ четверомъ нѣсколько отмѣнно, а притомъ и употребляется двумя образами: 1. всѣ оставшіеся въ колодѣ онеры почитаются быть на рукахъ у того, кто сдавалъ тотъ разъ, такъ что въ семъ случаѣ, когда у передру-

чнаго не будетъ ни одной фигуры, то сдатчикъ по окончаніи игры замѣчаетъ для себя четыре леве за онеры, хотя бы у него были всѣ четыре фигуры, хотя бы меньше, или и не одной на рукахъ не было; тоже судить должно, когда у заручнаго будетъ одна, или больше фигуръ козырныхъ, то прочія фигуры, хотя бы онѣ и въ колодѣ остались, почитаются принадлежащими сдатчику.
2. Хвалятся онерами точно такъ, какъ сказано о Вистѣ втроемъ, а именно: оставшіеся въ колодѣ онеры принадлежатъ тому, кто ихъ меньше имѣетъ; почему для похвальбы неотмѣнно должно имѣть на рукахъ три, или четыре козырныхъ фигуры; за три замѣчаютъ два, а за четыре четыре онера. Правда, есть еще и третій способъ замѣчать онеры: оный состоитъ въ томъ, что оставшіяся въ колодѣ козырныя фигуры ни кому не принадлежатъ, а хвалится всякой тѣми, сколько у ко-

го на рукахъ имѣется. Почему, когда у одного одна, а у другаго будетъ двѣ фигуры, то другой замѣчаетъ столько онеровъ, сколько фигуръ у него на рукахъ было. Симъ же образомъ и о прочихъ случаяхъ судить должно. Изъ всѣхъ сихъ трехъ способовъ послѣдній болѣе употребляется, вторымъ же рѣдко играютъ, а первымъ почти никогда; однако же при началѣ игры всегда должно условиться напередъ, какимъ образомъ онеры считать положатъ.

ГЛАВА XII.

Правила разыгрыванія Виста вдвоемъ.

Въ образѣ разыгрыванія игра сія съ Пикетомъ имѣетъ великое сходство, да и самыя правила онаго весьма не далеки, и даже довольно близки съ постановленіями игры Виста вдво-

емъ. Къ игрѣ сей потребно знаніе слѣдующихъ правилъ:

1. Кому сначала достанется ходить, то ежели онъ имѣя старшихъ козырей и въ прочихъ мастяхъ не безсиленъ, должно козырять.

2. Ежели кто при младшихъ козыряхъ имѣетъ въ другихъ мастяхъ изрядныя карты, то долженъ ходить съ иной масти, которая скорѣе оправится, дабы выведши противничьихъ козырей на масть, своихъ оправить.

3. Если въ двухъ, или въ одной масти имѣешь по двѣ, или по одной старшей картѣ, то оныхъ сначала отбирать не надлежитъ, но надобно ходить съ такой масти, которая скорѣе оправится.

4. Когда всѣ козыри выйдутъ, а у тебя останется въ одной, или въ двухъ мастяхъ старшихъ картъ по одной, или по двѣ, то, ежели есть

надежда оправить третію масть, ходи съ нее; если же не можешь сего сдѣлать, то должно ходить изъ старшихъ съ той, которая скорѣе оправится.

5. Имѣя секансъ изъ двухъ, или трехъ картъ, и притомъ нѣсколько младшихъ, должно ходить съ равныхъ, а не съ младшихъ.

6. Если по выходѣ козырей при старшей картѣ въ одной масти, будешь имѣть въ другой правыя карты, то во время соперниковыхъ подходовъ при старшей картѣ удерживай правые листы, а прочіе всѣ въ поддачу отдавай.

7. Во время игры тщательно примѣчай, какой масти и сколько картъ на рукахъ, дабы изъ того добраться, какія карты въ относѣ остались.



ПИКЕТЪ

ГЛАВА I.

Общія понятія объ игрѣ въ Пикетъ.

Ежели есть какое либо средство заняться пріятностію картами вдвоемъ, то это конечно игра въ Пикетъ, которая, такъ сказать, и создана для двухъ только особъ. Она извѣстна весьма съ давняго времени, и не теряя никогда число приверженцевъ, ею занимающихся, находится и въ настоящее время въ той же цѣнѣ и силѣ, въ каковой показались она въ первые дни ея усовершенствованія.

Въ Пикетъ играютъ обыкновенно двое, при чемъ употребляется одна колода изъ 32-хъ картъ извѣстныхъ четырехъ мастей состоящая. Карты

сіи, коихъ въ каждой масти 8, суть тузъ, король, краля, валетъ, десятка, девятка, осмерка и семерка. Всякая карта старшинствомъ своимъ слѣдуетъ по порядку одна за другою, какъ описаны выше сего; то есть, тузы старѣе королей, короли краль, крали валетовъ, валетъ десятки, и такъ далѣе.

Каждая карта считается по числу означенныхъ на ней очковъ, выключая туза, которой считается за одиннадцать, и какъ сказано выше, беретъ и короля; но для сего должно, чтобъ былъ одинакой масти; фигуры же, то есть: король, краля и валетъ, считаются по десяти.

Когда согласились объ игрѣ, и доскольких играть подневъ, или единицъ, то смотрятъ, кому сдавать напередъ: кто вынетъ младшую карту, тому тасовать карты, а сдавать первому.

Сдающій карты, или лучше ска-

зать тотъ, кому должно сдавать карты, перемѣшавши и перетасовавши ихъ, даетъ своему сопернику снять; снимать же должно чисто; ибо въ противномъ случаѣ надобно будетъ перетасовать и переснять. Послѣ того сдаетъ по двѣ, или по три карты, какъ заблагоразсудится; но сдаютъ по большой части по двѣ, а иногда по одной, но никогда больше трехъ.

При сдачѣ картъ наблюдаются слѣдующіе законы:

1. Всю сдачу должно производить такимъ порядкомъ, какъ сдавали при самомъ началѣ, и перемѣнять образа сдачи не позволяется, то есть, если первосдававшій сдавалъ по двѣ карты; то и въ послѣдствіи сдавать также по двѣ карты.

2. Каждый игрокъ получаетъ только по двѣнадцати картъ, остальные же отъ колоды за сею сдачею восемь картъ кладутся на столъ, отсчита-

вши съ верху пять картъ, и положа съ остальными тремя крестообразно.

3. Если кому нибудь достанется вмѣсто двѣнадцати тринадцать картъ, то соперникъ воленъ играть съ ними, или приказать пересдать.

4. Буде съ остальныхъ за сдачею картахъ одна будетъ вскрыта, то такую сдачу перездать, дабы въ послѣдствіи не могло произойти какого либо спора.



ГЛАВА II.

Образъ и правила прикупки и относа картъ.

Когда каждый игрокъ имѣетъ свои двѣнадцать картъ, составляющія его игру, то, разсматривая ихъ, отбираетъ въ рукахъ своихъ масть къ масти, и ставитъ постаршинству.

Разсмотрѣвъ такимъ образомъ игру передручный, отобравши пять какихъ нибудь негодныхъ для него картъ, можетъ ихъ отбросить и взять на мѣсто ихъ верхнія изъ остальныхъ отъ сдачи восьми на столѣ лежащихъ картъ, и располагать ими какъ ему угодно. Для сдававшаго же представляются къ обмѣну остальныя три карты, при чемъ онъ долженъ поступить точно также, какъ и соперникъ его. Обмѣнъ сей имѣнуется прикупкою; обмѣниваемыя такимъ образомъ пять или три карты, прикупными картами, а самое дѣйствіе обмѣна выражается словомъ прикупить.

Между тѣмъ передручный можетъ купить и меньше пяти картъ; какъ на примѣръ: двѣ, три или четыре, что состоитъ въ его волѣ, и въ такомъ случаѣ имѣетъ онъ право оставшіяся карты отъ своей покупки посмотрѣть. Равнымъ образомъ и сдававшій изъ оставленныхъ ему

картъ можетъ взять сколько ему угодно, а оставшїяся имѣетъ такъ же право посмотрѣть. Сверхъ сего передручный можетъ видѣть и тѣ карты, которыя остались за прикупкою сдававшаго, лишь только долженъ напередъ объявить, съ какой будетъ ходить масти.

Если отъ хитрости, умысла, или нечаянности кто нибудь, объявя масть, съ которой будетъ онъ ходить, пойдетъ съ другой, то послѣднему вольно прунудить идти съ такой масти, съ какой ему угодно.

Какъ правила сїи пишутся по большой части для начинающихъ игроковъ; то по сему самому и надѣюсь, что читателямъ моимъ будетъ не противно, ежели предложится здѣсь въ короткихъ словахъ, какимъ образомъ отбирать карты, и какую притомъ имѣть цѣль и намѣренїе.

При отбиранїи картъ первѣйшая у игроковъ цѣль бываетъ та, чтобъ

набрать больше очковъ и имѣть больше счету, почему и выбираютъ обыкновенно ту масть, которой у кого больше, или въ которой они сильнѣе; ибо часто случается, что сорокъ одинъ въ одной масти, предпочитается сорока четыремъ въ другой, хотя бы тамъ былъ и квинтъ, потому что одна купленная карта можетъ составить квинтъ мажоръ (объясненія какъ выше упомянутаго просто квинтъ, такъ и квинтъ мажора будетъ дано нами ниже) и сдѣлать выигрышъ. Примѣчать должно, что при большой игрѣ надобно играть со всѣмъ противнымъ образомъ, нежели при малой.

При отбираніи картъ надлежитъ стараться имѣть у себя четырнадцать; четырнадцатью называется четыре туза, или четыре короля, или четыре крали, или четыре валета, или же четыре десятки.

ГЛАВА III.

Образъ изчисленія счета картъ секансами.

Секансомъ, какъ сказали мы выше въ описаніи игры Виста, называются три, четыре и болѣе картъ въ одной рукѣ и масти, когда они слѣдуютъ одна за другою по порядку и непрерывно.

Употребляемые въ Пикетѣ секансы суть: терцъ, квартъ, сексть, септимъ и октава.

Терцомъ имянуется секансъ изъ трехъ картъ состоящій. Терцовъ бываетъ шесть родовъ, кои суть:

1. Терцъ мажоръ, или тузъ, король и краля.

2. Отъ короля, или король, краля и валетъ.

3. Отъ крали, или краля валетъ и десятка.

4 Отъ валета, или валетъ, десятка и девятка.

4. Отъ десятки, или десятка, девятка и восмерка.

6. Отъ девятки, или девятка, восьмерка и семерка.

Квартъ есть секансъ изъ четырехъ картъ состоящій; квартовъ бываетъ пять родовъ, а именно:

1. Квартъ мажоръ, или тузъ, король, краля и валетъ.

2. Отъ короля, или король, краля, валетъ и десятка.

3. Отъ крали, или краля, валетъ, десятка и девятка.

4. Отъ валета, или валетъ, десятка, девятка и восмерка, и

5. Отъ десятки, или десятка девятка, восмерка и семерка.

Квинтомъ именуется секансъ изъ пяти картъ состоящій. Квинтовъ имѣется четыре рода, кои суть:

1. Квинтъ мажоръ, или тузъ, король, краля, валетъ и десятка.

2. Отъ короля, или король, краля, валетъ, десятка и девятка.

3. Отъ крали, или краля, валетъ, десятка, девятка и осьмерка, и

4. Отъ валета, или валетъ, десятка, девятка, восьмерка и семерка.

Секстъ есть секансъ изъ 6 картъ состоящій. Секстовъ есть три рода, и именно:

1. Секстъ мажоръ, или тузъ, король, краля, валетъ, десятка и девятка.

2. Отъ короля, или краля, валетъ, десятка, девятка и восмерка, и

3. Отъ крали, или краля, валетъ, десятка, девятка, восмерка и семерка.

Септимъ есть секансъ изъ семи картъ состоящій. Септимовъ имѣется токмо два, которые суть:

1. Септимъ мажоръ, или тузъ, ко-

роль, краля, валетъ, десятка, девятка и осьмерка.

2. Отъ короля, или король, краля, валетъ, десятка, девятка, восмерка и семерка.

Октава состоитъ изъ всѣхъ восьми картъ одной масти.

Подобные секансы весьма важны, почему самому и должно имѣть ихъ въ виду при отбиранiи и покупкѣ картъ; ибо ежели терцъ годится, то считается за три очка; квартъ за четыре, квинтъ за пятнадцать; секстъ за шестнадцать; септимъ за семнадцать, а октава за осьмнадцать сверьхъ счета по числу картъ; на примѣръ: ежели у кого будетъ квинта, то онъ считаетъ пять и пятнадцать, что составитъ двадцать; также самое примѣчается и въ разсужденiи секстовъ, септимовъ и октавъ.

Между тѣмъ здѣсь нужно сказать, что высшiй терцъ, квинтъ и проч.

уничтожають противъ себя нижнихъ; на примѣръ: а терцъ мажоръ уничтожаетъ всѣ прочія терцы; секстъ отъ короля, уничтожаетъ секстъ отъ крали. Самый меньшій квартъ уничтожаетъ всѣ терцы; меньшій квинтъ всѣ кварты; секстъ всѣ квинты, и такъ далѣе.

ГЛАВА IV.

Порядокъ разсчета, образъ разыгрыванія игры и правила изчисленій выигрыша и проигрыша.

По сносѣ обоими игроками съ рукъ ихъ негодныхъ картъ, и по прикупкѣ вмѣсто оныхъ изъ остальныхъ отъ сдачи, каждый изъ нихъ разсматриваетъ свою игру и дѣлаетъ счетъ. Сначала отбираетъ онъ ту масть, которой у него больше и хвалится; еслиже у другаго карты лучше, то въ такомъ случаѣ гово-

ритъ ему: не годится, или равняюсь; если же у него игра хуже, то отвѣчаетъ: хорошо или хороши. Послѣ числа картъ хвалятся терцами, квартами, септами и проч. и причитаютъ то все въ одинъ счетъ, ежели что не будетъ другимъ уничтожено.

Всѣ секансы выстилаются на столъ, чтобъ можно было ихъ сочесть. Предосторожность сія, или лучше сказать обрядъ, предоставляетъ играющимъ немаловажную пользу, потому что, на прим. ежели игрокъ похвалясь числомъ картъ, или секансами и проч. забудетъ ихъ показать и начнетъ играть; то въ такомъ случаѣ другой имѣетъ право воспользоваться тѣмъ, и счесть свои карты, хотя бы онѣ были и меньше, только при томъ долженъ онъ ихъ показать не кидая съ рукъ первой карты. По сброшеніи же картъ ни тотъ, ни другой считать того не могутъ.

По разсмотрѣніи секансовъ, надобно смотрѣть, нѣтъ ли чего нибудь четырнадцати, которыя ежели не будутъ перебиты старшими, считаются за 14 очковъ. При четырнадцати можно считать трехъ тузовъ, трехъ королей, трехъ краль, трехъ валетовъ и трехъ десятокъ, при чемъ старшія уничтожаютъ всегда младшихъ.

Когда такимъ образомъ каждый разсмотритъ свою игру и сообразно оной учинитъ съ своей стороны похвальбу, то первый начинаетъ считать: во 1-хъ фигуры, кои поставляются по десяти; при началѣ похвальбы надобно говорить слѣдующимъ образомъ: на прим. десять картъ бланшъ, то есть, число картъ на какой нибудь масти, и пять картъ составляютъ пятнадцать. Во 2-хъ, ежели случатся у кого секансы, и на прим. квартъ, то прикладываетъ къ тому еще четыре, итого будетъ

девятнадцать; въ 3-хъ когда сверхъ того есть у него четырнадцать, или три туза, или три какія нибудь фигуры, то прибавляетъ къ тому и ихъ, и сочтя такимъ образомъ всю свою на рукахъ игру, начинаетъ ходить, причитая выходъ сей, съ какой бы онъ карты ни былъ, за одно очко. Когда одинъ пойдетъ, то другой, не начиная играть, показываетъ свою игру, если она хороша, также свои секансы, четырнадцать и три фигуры, какъ равно и карты бланши, ежели тѣ у него случатся, и сочтя все то въ одно число, побиваетъ, ежели можно, подойденную карту или поддаетъ. Въ первомъ случаѣ причитаетъ къ своему числу еще одинъ, а въ послѣднемъ ничего.

Здѣсь должно сказать еще слѣдующее:

Пикъ называется то, когда, разыгрывая, игру насчитаютъ до тридцати, а у другаго ничего еще не

считано, въ каковомъ случаѣ вмѣсто тридцати считаютъ шестьдесятъ, и прочее насчитывается на то число.

Репикъ имянуется то, когда у одного игрока счету еще нѣтъ ничего, а другой, не разыгрывая еще игры, насчитаетъ уже до тридцати, въ каковомъ случаѣ вмѣсто тридцати считается уже девяносто и насчитывается прочее на то число.

Капотъ называется то, когда одинъ изъ игроковъ наберетъ всѣ взятки; за сіе считается сорокъ, вмѣсто того, что имѣющій большее число взятокъ, насчитываетъ за карты десять.

Здѣсь нужно замѣтить, что для сдѣланія пика надлежитъ быть въ рукѣ и въ подходѣ; ибо если въ рукѣ соперникъ, то, пошедши съ карты, сочтетъ уже одинъ, а тотъ, насчитавши въ картахъ своихъ уже двадцать девять, принужденъ, покрывши оную,

считать вмѣсто шестидесяти тридцать.

Лезою имянуется набраніе большаго предъ соперникомъ своимъ числа взятокъ; за лезу платится по 10 фишъ.

Сверхъ сего есть еще въ пикетѣ особый счетъ за послѣдне выигранную изъ 12 взятку, который считаютъ тремя очьками.

Что же касается до изчисленія выигрыша, то оное производится слѣдующимъ образомъ:

Всѣ играющіе въ Пикетъ до начатія еще игры уговариваются, почему платить за очко, и на сей-то опредѣленной платѣ основаны всѣ вычисленія выигрыша и проигрыша. Между тѣмъ съ Пикетѣ производится платежъ различнымъ образомъ. Когда играютъ въ короли, то чрезъ сіе разумѣется то, что если кто въ двѣ игры получитъ больше счету, тотъ и выигралъ. Королемъ почитаются

двѣ сдачи; для новаго же короля долженъ сдавать тотъ, кто выигралъ.

Играютъ также въ пулю, на пр. когда нѣсколько человѣкъ, обложа каждаго короля въ сколько нибудь, и положа по ровному числу денегъ, играютъ одинъ противъ другаго по очереди такимъ образомъ: первый играетъ одного короля со вторымъ; проигравшій кладетъ въ пулю положенное число денегъ и столько же платитъ выигравшему. На мѣсто сего садится третій, и такъ далѣе продолжается до тѣхъ поръ, покамѣсть всѣ деньги перейдутъ къ оному, который беретъ къ себѣ и всю пулю.

Рефетомъ называется то, если въ которую игру никто ничего не выиграетъ, или когда счетъ не простирается до такого числа, какъ напередъ уговорились; въ такомъ случаѣ слѣдующій король играется вдвое. Ежели во время рефета сдѣлается опять рефетъ, то слѣдующій

потомъ король играется вчетверо, и такъ далѣе удвоивая игру безпрестанно. По согласію игроковъ, можно играть и безъ рефетовъ.



ГЛАВА V.

Правила разыгрыванія игры въ Пикетъ.

Выше сего сказали мы весьма поверхностно объ относѣ и прикупкѣ картъ; теперь же въ разсужденіи сего должны дать нижеслѣдующія правила:

1. Каждый игрокъ долженъ удерживать на рукахъ ту масть, которой у него больше и при томъ старшія карты.

2. Одинакія разныхъ мастей карты безъ крайней нужды относить не должно.

3. Оставлять карты такимъ обра-

зомъ, чтобы прикупленіемъ одной карты, или двухъ, можно было надѣяться выиграть лезу, то есть, большее число взятокъ.

4. Тотъ, кому достанется прикупить первому, долженъ стараться, чтобы какъ можно купить всѣ пять картъ.

5. Чтобъ не пропустить случая прикупить пять картъ, относятся часто-терцы и кварты, а особливо изъ меньшихъ картъ состоящія; квинтовъ же и другихъ старшихъ секансовъ сносить отнюдь не должно.

6. Для полученія большаго числа взятокъ, передручный (тотъ кто прикупаетъ и выходитъ первый) долженъ по большой части оставлять у себя одну, или двѣ только масти, а особливо, ежели еще будетъ у него въ тѣхъ мастяхъ нѣсколько старшихъ картъ.

7. Что же касается до сдававшаго,

то сему послѣднему для удержанія лезы, а иногда капота и пика, надлежитъ оставлять у себя всякую масть; при королѣ одну, а при кралѣ двѣ карты.

8. Ежели у подручнаго будетъ въ какой нибудь масти валетъ самъ третій, или самъ четвертъ; то такую масть можно относить безъ всякаго сомнѣнія; потому что если въ ней ничего и не купишь, то передручный хотя при ней и будетъ держаться, но тѣмъ ничего остановить не можетъ.

9. Буде у того игрока, который прикупаетъ первый, случатся въ какой нибудь масти тузъ и король, то долженъ онъ оставаться при той масти.

10. Если у послѣднеупомянутаго игрока при двухъ тузахъ не случится королей, и въ третій масти будетъ квинтъ, или секстъ отъ короля, или отъ крали; то въ такомъ

случаѣ можно относить и тузовъ, и оставаться при квинтѣ, или секстѣ.

11. Ежели при двухъ тузахъ будетъ по королю, а въ третей масти случится квинтъ отъ короля; то въ семъ случаѣ гораздо лучше оставлять королей, а прочихъ относить, хотя бы то были и тузы; ибо снесеніемъ тузовъ не теряется ничего, потому что, если случится къ которому нибудь королю прикупить кралю, то сіе составитъ похвалу.

12. При отношеніи какой нибудь большой карты должно относить такъ, чтобъ оставалась надежда похвалиться; на прим. имѣя туза и короля, изъ коихъ одного неотмѣнно надобно скинуть, то относи туза, а не короля; потому что прикупя кралю и хлапа будетъ чѣмъ похвалиться, а снесеніемъ короля можетъ то быть испорчено. Въ противномъ же случаѣ, если будетъ на рукахъ три туза и два короля, то надлежитъ

относитъ короля; ибо и безъ прикупки можно будетъ похвалиться имѣющимися на рукахъ тремя тузами.

13. Но если на примѣръ у передручнаго будетъ въ одной масти квартъ отъ туза, а въ другой масти также квартъ, но изъ картъ меньшаго достоинства состоящій, на прим. отъ валета, и сверхъ того въ другихъ двухъ мастяхъ по хлапу съ меньшими картами; то въ такомъ случаѣ при четырехъ валетахъ надлежитъ основаться при меньшемъ квартѣ, а туза, короля и кралю снести; ибо оставшись на меньшемъ квартѣ, можно надѣяться прикупкою къ оному или старшей, или младшей карты сдѣлать репикъ; напротивъ же того оставшись на большомъ квартѣ, можно получить тоже самое прикупкою токмо одной десятки, чрезъ что самое теряется два противъ одного.

Что же касается до разыгрыванія

Пикета, то въ разсужденіи сего, въ дополненіе коего вышесказаннаго, можно дать здѣсь слѣдующія правила:

14. Кому достанется выходить, тотъ долженъ отбирать всѣ свои правыя карты. Подъ симъ именемъ разумѣется здѣсь не то, чтобы онѣ были во всѣхъ мастяхъ старшія; но только тѣ карты, въ которыхъ той же масти у другаго игрока нѣтъ, а хотя и есть, но ихъ старшими той масти вывесть не можно.

15. Ежели случится вамъ имѣть туза самъ-семъ; туза и короля съ четырью и большой терцъ съ двумя младшими картами, то должно ходить всегда съ той масти.

16. Ежели у кого будетъ по одной или по двѣ старшихъ карты въ двухъ мастяхъ, то надобно изъ остальныхъ мастей ходить съ такой, которая скорѣе можетъ оправиться.

17. Буде у кого нибудь въ двухъ мастяхъ по одной или по двѣ стар-

шихъ карты, а въ третей можно чѣмъ нибудь похвалиться отъ короля или отъ крали, то должно ходить не со старшихъ, но съ той масти, въ которой есть похвала, потому что послѣ одной или двухъ крышь оправятся въ той масти соперниковы карты.

18. Когда одинъ отбираетъ свои правыя карты, а у другаго при вѣрной взяткѣ въ двухъ или въ одной масти будетъ правая масть; то въ такомъ случаѣ оставлять при вѣрной взяткѣ ту масть, а прочія скидывать въ поддачу.

19. Потеряніе оной взятки дѣлаетъ въ счетѣ разности два, а потѣряніе послѣдней дѣлаетъ разности три; слѣдовательно гдѣ съ потеряніемъ одной взятки можно выиграть послѣднюю, тамъ для полученія оной можно взять взятку, ибо тѣмъ выигрывается въ счетѣ одна. Гдѣ же чрезъ такое выигрываніе теряется

леза; тамъ можно для выигрыванія ея безъ всякаго сожалѣнія проиграть послѣднюю взятку. При случаѣ же пика не жаль потерять и лезы, если иначе безъ того обойтиться будетъ не можно.

20. Ежели при концѣ разыгрыванія пикета останешся ты съ двумя картами, изъ коихъ одна старшая, и при ней другая, и знаешь, что у соперника тѣже масти, то должно ходить съ меньшей, дабы выиграть послѣднюю; тоже самое наблюдать должно и тогда, когда выходитъ соперникъ, то есть: первую пропустить, а послѣднюю стараться взять.

21. Если же случится остаться съ двумя картами, одной какой либо масти, изъ коихъ одна король, а другая маленькая, то должно ходить съ короля, хотя бы и туза еще не выходило. Причиною сего есть то, что весьма легко статься можетъ, что противникъ того туза снесъ; слѣдова-

тельно чрезъ сіе, можно выиграть двѣ взятки.

ГЛАВА VI.

Законы разыгрыванія игры въ Пикетъ.

1. Ежели кому нибудь будетъ сдано тринадцать картъ, лишь только бы не болѣе; то въ волѣ передручнаго состоитъ играть или передать. Ежели же случится картъ четырнадцать, то уже передать должно непремѣнно. Причина закона сего есть та, что такая ошибка произойти можетъ только отъ того, кто сдавалъ, почему онъ симъ и долженъ быть наказанъ.

2. Буде случится тринадцать картъ у передручнаго, и ежели онъ пожелаетъ играть тою игрою, безъ передачи; то долженъ въ такомъ случаѣ отнести одною картою больше,

нежели прикупитъ, оставя заручному для покупки только три карты. Напротивъ же того, ежели тринадцать картъ будетъ у сдававшаго, то играть или пересдать состоитъ въ волѣ передручнаго, который въ такомъ случаѣ беретъ столько картъ, сколько должно, оставя послѣднему вмѣсто трехъ картъ двѣ, которыя тотъ и покупаетъ относя три карты. О всемъ семъ надлежитъ другъ друга предувѣдомить; ибо по покупкѣ картъ должно будетъ играть съ тѣми, какія у кого на рукахъ случатся. У кого же на рукахъ лишнія карты, тотъ никакого не дѣлаетъ счета.

3. Кто купитъ больше картъ, нежели ему надобно, тотъ не можетъ считать ничего и не можетъ воспрепятствовать своему сопернику дѣлать счетъ своимъ картамъ, хотя бы онѣ были противъ его и гораздо меньше. Строгость сего положенія основана на самой справедливости, потому что часто отъ одной кар-

ты зависитъ въ игрѣ весь выигрышь или проигрышь. Сіе принято всѣми пикетными игроками.

4. Ежели у кого случится на рукахъ картъ меньше, нежели должно, тотъ можетъ считать все, что въ его игрѣ не будетъ, и игра безъ карты не ставится въ вину; послѣдняя же считается всегда у другаго, слѣдовательно сей и не можетъ его сдѣлать капотомъ. Напротивъ того, если имѣющій меньше картъ потѣряетъ одиннадцать взятокъ, то будетъ капотъ, потому что не останется у него чѣмъ взять взятки.

5. Кто начавши игру позабудетъ положить въ счетъ карты бланши, или поень, или тузовъ, королей, краль и проч. терцы кварты, квинты и проч. тотъ не можетъ уже считать ихъ послѣ, и все то у него уничтожается.

6. Ежели кто прежде, нежели кинетъ первую карту, не покажетъ

чѣмъ можетъ хвалиться, то послѣ того считать онаго уже не можетъ, причемъ у другаго такая похвала, хотя бы и не годилась, но онъ уже оною хвалится и считаетъ.

7. Покупать и отметывать карты по два раза не позволяется, то есть: откинувши негодныя и взявши оставшіяся за сдачею въ колодѣ, не можно уже изъ тѣхъ отнеся купить въ другой разъ.

8. Покупаемыя карты прежде покупки ни тому, ни другому игроку смотрѣть не позволяется. По сему самому передручный, если не беретъ всѣхъ пяти картъ, долженъ сказать напередъ: я беру столько-то и столько-то оставляю.

9. Кто отнесетъ картъ меньше, нежели покупаетъ; тотъ увидя свою ошибку, не смотря еще оныхъ, можетъ отнести лишнюю карту, лишь только бы другой своихъ картъ еще не прикупилъ; ибо въ противномъ

случаѣ имѣетъ послѣдній право играть тою игрою, или пересдать. Лишняя оставшаяся карта откладывается къ относнымъ картамъ, только напередъ осматривается обоими игроками.

10. Кто имѣя изъ четырнадцати тузовъ, королей, краль, валетовъ, или десятокъ, одну изъ нихъ снесетъ и слѣдовательно будетъ хвалиться только тремя, тотъ обязанъ сказать своему сопернику, которой изъ сихъ картъ у него нѣтъ, если сей спроситъ у него тотъ-часъ послѣ выхода первой карты.

11. Ежели кто похвалится чѣмъ нибудь ложно, тотъ теряетъ счетъ во всѣхъ своихъ похвалахъ и картахъ, развѣ только поправится не видавши еще первой карты. Ибо по относѣ имъ картъ, когда соперникъ примѣтитъ такой ложной счетъ или похвалу, то не только не позволяетъ ему считать ничего, но полагаетъ

на счетъ всѣ свои похвалы, каковы бы малы онѣ ни были, чего другой ничемъ уже уничтожить и опровергнуть не можетъ.

12. Ежели кто нибудь пойдетъ по ошибкѣ съ такой масти, которая ему не выгодна и вздумаетъ послѣ сей ходъ перемѣнить, то соперникъ его можетъ сіе ему и позволить и воспретить, что все зависитъ совершенно отъ воли сего послѣдняго.

13. Ежели кто желая посмотрѣть оставшіяся отъ покупки сдававшаго карты, скажетъ съ какой будетъ ходить масти, а пойдетъ не съ той; то въ такомъ случаѣ заручный можетъ принудить его ходить съ такой масти, какая ему угодно.

14. Если кто ошибкою, или инымъ какимъ образомъ взвернетъ, или увидитъ послѣднюю въ колодѣ карту, тотъ долженъ ходить съ такой масти, съ какой прикажетъ его соперникъ

15. Кто оставитъ въ колодѣ отъ покупки карту, тотъ кладетъ ее къ своему относу не показывая своему сопернику, развѣ тотъ потребуетъ того самъ сказавши напередъ, съ какой будетъ ходить масти.

16. Кто пересматривая относныя свои карты будетъ замѣченъ въ какой нибудь шалости, тотъ проигрываетъ игру и выгоняется вонъ, какъ человѣкъ презрительный и негодный.

17. Кто встанетъ отъ игры не окончa оной, тотъ ее теряетъ, развѣ то будетъ по общему съ обѣихъ сторонъ согласiю.

18. Кто почитая свою игру проигранною кидаетъ карты, тотъ проигрываетъ оную въ самомъ дѣлѣ, хотя бы послѣ увидѣлъ тому противное.

19. Кто купитъ товарищевы карты, тотъ игру проигрываетъ.

Въ заключенiе всего до сихъ поръ

нами о Пикетѣ сказаннаго должны мы присовокупить, что въ обработаніи нами сего труда не мало пользовались разными сочиненіями о сей игрѣ.



ЛАМУШЪ.

ГЛАВА I.

О Ламушѣ вообще.

Ламушъ есть одна изъ лучшихъ употребляемыхъ въ Россіи комерческихъ картежныхъ игръ. Она имѣетъ въ настоящее время столько приверженцевъ, а особливо между людьми средняго состоянія, что по всей справедливости можно назвать ее употребительнѣйшею нынѣ игрою. При всемъ томъ о игрѣ сей нѣтъ никакихъ сочиненій, почему самому излагаемое нами здѣсь описаніе оной есть еще первое, которое по сей самой причинѣ и имѣетъ право на снизхожденіе благосклоннѣйшихъ нашихъ читателей.

Въ Ламушъ могутъ играть двое,

трое, четверо и пятеро; но какъ занимающіеся Ламушемъ вдвоемъ, или втроемъ не могутъ извлечь изъ игры сей ту пріятность, каковую предоставляетъ она играющимъ впятеромъ, или вчетверомъ; то по сему самому и совѣтуемъ мы составлять въ Ламушъ партію изъ четырехъ или пяти человѣкъ. Съ малымъ опытомъ можно почувствовать цѣну сей рекомендаціи во всей ея полнотѣ, и мы увѣрены, что каждый нашъ послѣдователь, играя начала вдвоемъ, или втроемъ, а потомъ вчетверомъ или впятеромъ, признается, что въ семъ обстоятельствѣ не предстоитъ намъ ни малѣйшаго спора.

Употребляемая въ Ламушѣ колода состоитъ изъ 36 картъ, обыкновенныхъ четырехъ мастей, какъ то: червонной, бубновой, пиковой и трефовой. Въ каждой масти находится по 9 картъ, кои старшинствомъ своимъ слѣдуютъ сему порядку: король,

краля, валетъ, тузъ, десятка, девятка, осмерка, семерка и шестерка, то есть, король есть самая старшая карта, перебивающая кралю, краля перебиваетъ валета, валетъ туза, тузъ десятку, и такъ далѣе сообразно показанному нами выше сего порядку.

Здѣсь нужно сказать, что въ Ламушѣ каждый король именуется форсомъ, а всякая краля форсихою. Изъ наименованій сихъ можно заключить, что изобрѣтатели Ламуша извлекли игру сію нѣкоторымъ образомъ изъ марьяжа, ибо назвавъ короля форсъ, или сильная карта мужескаго рода, а кралю форсиха, или сильная карта женскаго рода, дали имъ такимъ образомъ тотъ же самый видъ, каковый имѣютъ въ марьяжѣ двѣ составляющія марьяжъ карты.



ГЛАВА II.

О разпредѣленіи мѣстъ и сдачѣ картъ.

Хотя игра въ Ламушъ совершенно не такая, въ которой что либо зависитъ отъ занимаемыхъ игроками мѣстъ, при всемъ томъ желающіе поступать во всякомъ случаѣ сообразно правиламъ, наблюдаютъ при семъ слѣдующія разпоряженія:

Кто нибудь стасовавъ колоду картъ и давъ кому нибудь снять, сдаетъ всѣмъ желающимъ играть по одной картѣ. Старшинство сихъ картъ покажетъ каждому надлежащее ему мѣсто, то есть: тотъ, кому достанется старшая карта, садится гдѣ ему угодно; имѣющій старшую карту по правую его руку и такъ далѣе, между тѣмъ какъ весьма случится можетъ, что въ подобной сдачѣ будутъ сданы двумъ, тремъ и болѣе одинакія карты; то посему самому

получившимъ таковыя одинаковыя карты сдается снова, тогда какъ тѣ, которые получили карты различнаго достоинства, садятся слѣдуя вышепоказанному порядку; послѣ чего получившіе по другой картѣ уже за ними, какъ на прим: А. получилъ валета, В. короля, С. валета, Д. кралю и Е. валета. Въ семъ случаѣ В. садится гдѣ ему угодно, а Д. по правую его руку. Что же касается до А. С. и Е. то симъ сдается по другой картѣ, и если положимъ, что они получили: А. короля, С. туза, а Е. осьмерку, тогда А. долженъ сѣсть по правую руку В. а Е. по правую руку С. Если же бы случилось, что А. С. и Е. коимъ сдано по двѣ карты, получили А. туза, а С. и Е. королей, въ такомъ случаѣ А. садится по правую руку Д. а С. и Е. должны просить сдачи по третьей картѣ; послѣ чего тотъ, кому достанется старшая карта, садится возлѣ А. а остальный за симъ возлѣ сего послѣдняго, то есть:

если С. получитъ старшую, а Е. младшую карту, тогда С. садится возлѣ А. а Е. возлѣ С. или ежели Е. получитъ старшую, а С. младшую карту, тогда Е. садится возлѣ А. а С. возлѣ Е.

ГЛАВА III.

Первоначальное объясненіе воли и неволи, и образъ сдачи картъ.

Прежде нежели приступимъ мы къ описанію сдачи картъ, должны сказать, что ламушъ разыгрывается также турами, какъ и игра въ Бостонъ, то есть, что садящіеся играть въ Ламушъ соглашаются съ начала о томъ, на сколько играть туровъ, или лучше сказать о томъ, сколько каждый игрокъ долженъ разыграть съ своей стороны первона-

чальныхъ ставокъ, которыя въ Ламушѣ точно тоже, что въ Бостонѣ ремизы, почему самому и должно сначала условиться о цѣнѣ каждой ставки.

Здѣсь нужно еще присовокупить и то, что Ламушъ есть такая игра, въ которой согласно съ имѣющими быть показанными ниже правилами, всѣ играющіе, кромѣ двухъ, могутъ отказаться отъ игры, безъ всякаго, даже самомалѣйшаго каковаго либо наказанія, или какой либо платы. Отсюда проистекаютъ два (частныя игры въ Ламушъ) выраженія кои суть: воля и неволя.

Подъ выраженіемъ воли разумѣются всѣ тѣ сдачи, въ которыя играющіе, кромѣ двухъ, имѣютъ право отказаться отъ игры и ожидать новой сдачи; а подъ словомъ неволя означаются тѣ сдачи, въ которыя всѣ составляющіе партію непремѣнно должны играть.

Въ семъ же мѣстѣ признаемъ мы лучшимъ сказать и то, что въ игрѣ въ Ламушъ подъ общимъ выраженіемъ Ламушъ разумѣется то, когда кому нибудь сданы всѣ пять картъ одной масти. Сдающій полагаетъ въ составъ сихъ пяти картъ и открывшуюся козырную. Подобные Ламуши составляютъ для игроковъ самую выгоднѣйшую игру; ибо получившій оный, выигравъ одинъ всю разыгрываемую ставку, облабечиваетъ притомъ играющихъ.

Первая сдача предлежитъ тому, кто получилъ самое послѣднее мѣсто, какъ на прим. въ Е. въ показанномъ предъидущей главѣ примѣрѣ. Сдающій стасовавъ колоду картъ, долженъ дать снять ее своему заручному и потомъ уже сдавать отъ правой руки къ лѣвой, каждому играющему по пяти картъ. Сдаютъ же карты или по двѣ, по двѣ и одной, или по двѣ, по одной и по двѣ, или по три и по двѣ, или и по двѣ и по три, или по

одной, по двѣ по двѣ, или наконецъ все по одной картѣ. По сдачѣ каждому играющему по пяти картъ, сдающій открываетъ слѣдующую за симъ верхнюю карту, откладываетъ ее на сторону и объявляетъ сообразно съ открывшеюся такимъ образомъ картою козырную масть. Послѣ сего подождавъ нѣсколько минутъ, въ которыя всѣ составляющіе партію разсматриваютъ оставшіяся на ихъ долю пять картъ, сдающій начинаетъ спрашивать, если сдача сія вольная, сперва своего подручнаго, а потомъ и всѣхъ слѣдующихъ за нимъ своихъ товарищей особо, хотятъ ли они играть, и отобравъ отъ нихъ на сіе отвѣты: хочу, или не хочу, объявляетъ сіе и самъ. Слово не хочу замѣняется большею частію выраженіемъ: пасъ или не играю. По отобраніи такимъ образомъ отъ всѣхъ составляющихъ партію отвѣтовъ, сдающій начинаетъ снова спрашивать однихъ только тѣхъ, кои согласились

играть, сколько картъ они хотятъ прикупить? Подъ словомъ прикупить разумѣется то, что всякій можетъ снести изъ сданныхъ на его долю пяти картъ, одну, двѣ, три, четыре и даже всѣ пять картъ, и въ замѣну ихъ получить отъ сдающаго толикое же число изъ оставшихся не розданными картъ, въ число коихъ не входитъ однако же объявленная отложная козырная карта, составляющая собственность сдающаго. По окончаніи всѣхъ таковыхъ распорядковъ, начинаетъ сносить и прикупать самъ сдающій, послѣ чего и прибѣгаютъ уже къ самому разыгрыванію игры. Если же у кого нибудь случится Ламушъ, то онъ дождавшись того времени, когда начнутъ прикупать, долженъ его раскрыть, и объявя такимъ образомъ общій всѣхъ игроковъ проигрышъ, беретъ вполнѣ всю разыгрываемую ставку; послѣ чего игроки поставивши на себя лабеты, должны уже приступать къ

новой сдачѣ. Но буде случатся Ламуши у двоихъ, тогда старшинство беретъ тотъ, въ которомъ находится больше счета очковъ; впрочемъ и самомалѣйшій Ламушъ на козыряхъ перебиваетъ самый большой Ламушъ во всякой другой масти. Во время же невольной сдачи, сдающій не спрашиваетъ хочетъ ли кто играть, или нѣтъ, но дѣлаетъ тотъ только вопросъ, сколько кому угодно прикупить.

—⁂—

ГЛАВА IV.

Образъ разыгрыванія и дальнѣйшее объявленіе словъ: воля и неволя.

Выше сказали мы, что играющіе въ Ламушъ прежде еще начала игры условливаются о томъ, сколько каждый изъ нихъ долженъ разыгрывать

первоначальныхъ ставокъ, а теперь присовокупимъ, что въ Ламушѣ кромѣ сихъ разыгрываются еще другія случайныя ставки, равнаго съ первыми достоинства, коихъ произхожденіе идетъ тѣмъ же самымъ порядкомъ, какъ въ Бостонѣ придачи къ ремизамъ и лабетамъ.—Сіи случайныя ставки придаютъ сдающіе къ лабетамъ, которыя во всемъ отношеніи одного рода съ тѣми, кои показаны нами въ Бостонѣ, то есть, что лабеты установлены въ наказаніе провинившихся, что они подвержены усугубленію и что произхожденіе оныхъ зависитъ отъ состоянія первоначальной ставки.

Лишь только игроки условятся о цѣнѣ ставить ставки; тотъ, кому надлежитъ сдавать, кладетъ на ставку число денегъ и потомъ обращается къ сдачѣ, которую производитъ показаннымъ уже выше сего образомъ. Сдача сія именуется первою сдачею неволи.

Первый выходъ принадлежитъ подручному сдававшаго, при чемъ каждый изъ играющихъ, слѣдуя своей очереди, скидываетъ какую ему заблагоразсудится одну карту, что и составитъ взятку того, кто положилъ старшую карту; слѣдующіе же выходы принадлежатъ тѣмъ, кому достанутся послѣднія взятки. Всякій изъ играющихъ долженъ взять по крайней мѣрѣ одну взятку, въ противномъ случаѣ онъ проиграетъ игру и поставитъ лабетъ. По разыграніи сей игры, дѣлятъ ставку сдававшаго на пять частей и каждый беретъ изъ ихъ себѣ столько, сколько выигралъ онъ взятокъ, какъ на пр. ежели ставка сія составляла пять рублей, тогда выигрышъ одной взятки стоитъ рубль, а выигравшій три взятки выигрываетъ три рубли, и проч. при чемъ тотъ, кто не взялъ ни одной взятки, ставитъ лабетъ, стоющій также пять рублей.

Лабетъ сей принадлежитъ послѣ-

дующей сдачѣ картъ, почему самому и отдается оный тому, кто будетъ сдавать, при чемъ сей послѣдній прикладываетъ къ нему съ своей стороны число денегъ, первоначальную ставку составляющихъ. Новая сія сдача именуется второю сдачею неволи. Если же и за симъ кто нибудь облабетится, тогда слѣдующая третія и прочія состоящія изъ лабетовъ сдачи называются сдачами воли, и суть такія сдачи, разыгрываніе коихъ предоставляется волѣ каждаго игрока. Но когда случится такъ, что кто нибудь сдавалъ на первоначальную ставку, на которую никто не облабетился, тогда и слѣдующая сдача также на первоначальную ставку, будетъ считаться первою сдачею неволи. Отсюда можно вывесть правило, что сдачами неволи называются: 1-я та, въ которую сдаютъ на первоначальную ставку, а 2-я та, въ которую сдаютъ на первый лабетъ, отъ первоначальной ставки произхо-

дящій. Всѣ же слѣдующія за симъ сдачи на лабеты суть сдачи воли.

Здѣсь нужно сказать, что лабеты, поставленные при разыгрываніи сдачи на первоначальную ставку, разыгрываютъ всѣ вмѣстѣ; что же касается до тѣхъ, кои поставлены во время воли, то сіи разыгрываются каждый особо, то есть: одинъ за другимъ, слѣдуя старшинству точно также, какъ и въ Бостонѣ.

Когда разыгрываются всѣ листы, тогда сдаютъ снова на первоначальную ставку.

Сюда можно присовокупить и то, что Ламушъ есть весьма строгая игра, а особливо для тѣхъ игроковъ, кои играютъ съ уговоромъ, что всякая вина виновата, при чемъ каждая вина наказывается лабетомъ. Подъ выраженіемъ вины разумѣется здѣсь все то, что только сдѣлано несообразно съ правилами, уставами, условіями и паче законами. Вины сіи бу-

дутъ показаны въ нижеслѣдующихъ главахъ.

—⁂—

ГЛАВА V.

Правила и законы сдачи.

1. Во всё продолженіе игры должно сдавать такимъ образомъ, какъ началъ сдавать первый.

2. Ежели кто сдастъ кому нибудь двѣ карты, или если окажется у кого нибудь болѣе пяти картъ, то сдача сія уничтожается и новая предлежитъ подручному сдававшаго. Въ подобномъ случаѣ сдававшій наказывается только тѣмъ, что лишается несомнѣннаго козыря.

3. Если при сдачѣ найдутся въ колодѣ одна, или болѣе вскрытыхъ картъ, то сдача сія уничтожается; если же самъ сдающій откроетъ какимъ нибудь образомъ слѣдующую

другому карту, тогда ставитъ лабетъ и предоставляетъ новую сдачу своему подручному.

4. Козырную карту должно откладывать въ виду всѣхъ игроковъ особо.

5. Если сдатчикъ перемѣшавшись въ счетѣ, сдастъ по одной, или болѣе, лишней картѣ, ставитъ лабетъ.

6. Ежели сдатчикъ не открывъ козырную карту не отложитъ ее по надлежащему, а положитъ на свои карты, или что еще болѣе обмѣняетъ ее прежде до окончанія сдачи, ставитъ лабетъ.

7. Ни кто изъ игроковъ не долженъ поднимать или смотрѣть свои карты, пока сдаютъ, въ противномъ случаѣ ставитъ лабетъ.

8. Пока козырная карта лежитъ еще открыто, никто не можетъ спрашивать что козыри?

9. Всякой долженъ смотрѣть, что

ему сдано надлежащее число картъ, иначе наказывается лабетомъ.

10. Сдатчикъ долженъ оставить свою козырную масть до тѣхъ поръ, пока не предитъ до него очередь объявлять желаніе его играть.

11. Когда сдатчикъ возметъ уже на руки отложную козырную карту, тогда ни кто не имѣетъ права спросить, на какой картѣ вскрылось, а можетъ только спросить, что козыри.

12. Если кто нибудь принимая на руки сданныя на его долю карты, возметъ вмѣстѣ съ оными и отложную вскрытую карту, тотъ ставитъ лабетъ.

ГЛАВА VI.

Правила и законы при объявлении игры наблюдаемыя.

1 Лишь только всѣ игроки примутъ на руки сданныя на ихъ долю карты, сдающій долженъ разсмотрѣть свои и взявъ открытаго козыря, скинуть въ замѣну онаго другую какую ему заблагоразсудится карту.

2. Сдѣлавъ сіе, сдающій долженъ спрашивать по порядку у всѣхъ играющихъ, начиная съ своего подручнаго, точно симъ выраженіемъ: угодно ли вамъ играть? и потомъ дожидаться отвѣта.

3. Ежели сдатчикъ не дождавшись отъ одного отвѣта, начнетъ спрашивать другаго, ставитъ лабетъ. Чтобъ не выказать наказаніе сіе слишкомъ строгимъ и самый проступокъ нѣкоторымъ образомъ вынужденнымъ, то для сего самаго и должно здѣсь присовокупить, что сдающій можетъ

вопросъ сей повторить, и не давшій за симъ незамедленнаго отвѣта почитается не играющимъ.

4. Ежели кто нибудь скажетъ сначала хочу, или пасъ, а потомъ вздумаетъ объявить противное; то сіе возпрещается.

5. Кто будетъ объявлять желаніе свое не въ очередь, ставитъ лаботъ.

6. По отобраніи отъ всѣхъ отвѣтовъ, сдающій долженъ объявить и самъ, что онъ хочетъ, или не хочетъ играть.

7. Имѣя козырную форсиху, непремѣнно должно играть.

8. При двухъ какихъ бы то ни было козыряхъ, никто не смѣетъ отказаться отъ игры.

9. Съ тремя съ какими бы то ни было форсами также воспрещается говорить пасъ.

10. Сдающій не можетъ сказать пасъ, когда одинъ только кто нибудь

изъ прочихъ товарещей объявитъ желаніе играть.

11. Когда всѣ начиная съ перваго пропасуютъ, тогда играть должно не отмѣнно двумъ послѣднимъ, то есть, сдававшему и заручному его.

12. Ежели двое уже объявили желаніе играть, тогда сдающій и всѣ прочіе игроки, если пожелаютъ, могутъ пасовать.

13. Кто прапасуетъ не имѣя права пасовать, ставитъ въ наказаніе лабетъ.

14. Еще сдающій позабывшись будетъ спрашивать о желаніи играть во время неволи, то ставитъ лабетъ.

15. Кто спасуетъ, тотъ немедленно долженъ отложить свои карты къ сторонѣ, какъ не слѣдуемыя въ составъ начинаемаго разыгрыванія.

ГЛАВА VII.

Правила и законы къ прикупкѣ картъ принадлежащія.

1. По изъявленіи всѣми вообще играющими желанія играть, или не играть, или ежели сдача сія вольная, по разсмотрѣніи картъ, сдающій начинаетъ спрашивать по очередно у всѣхъ игроковъ начиная съ своего подручнаго, сколько ему угодно прикупить, и дожидаться его отвѣта.

2. Всякій желающій прикупить какое либо число картъ, долженъ напередъ скинуть таковое же количество оныхъ изъ имѣющихся у него пяти картъ.

3. Кто снесетъ съ рукъ своихъ карты прежде, нежели спросятъ сколько угодно ему прикупить, ставитъ лабетъ.

4. Ежели сдающій сдаетъ кому нибудь просимое имъ число картъ преж-

де, нежели оный снесетъ толикое же число съ рукъ своихъ, ставитъ лабетъ.

5. Когда сдатчикъ сдаетъ кому нибудь карты не въ очередь, ставитъ лабетъ.

6. Буде кто, попросивъ сначала какое нибудь число картъ, станетъ въ послѣдствіи просить больше, или меньше, тогда просьба сія остается недѣйствительною, развѣ только просящій согласится поставить лабетъ.

7. Воспрещается сносить форсовъ.

8. Кто снесетъ козырную форсиху, ставитъ лабетъ.

9. Кто снесетъ два какія бы то ни было козыря, ставитъ лабетъ.

10. Кому не достанется прикупить, тотъ долженъ играть сданными ему картами безъ всякаго спора.

11. Кто не объявитъ Ламуша своего до того времени, пока ни кто

еще не успѣлъ прикупить, тотъ лишается онаго, какой бы онъ впрочемъ не былъ.

12. Кто похвалится Ламушемъ, набраннымъ прикупкою, ставитъ лабетъ.



ГЛАВА VIII.

Положенія и законы, къ разыгрыванію Ламуша принадлежащія.

1. Кто выйдетъ не въ очередь, ставитъ лабетъ.

2. Кто снесетъ карту не въ очередь, ставитъ лабетъ.

3. Кто захватитъ чужую ставку, ставитъ лабетъ.

4. Кто не скинетъ выходной масти, которая у него находится, ставитъ лабетъ.

5. Кто не возметъ ни одной взятки, ставитъ лабетъ.

6. Кто не напишетъ на себя должной свой лабетъ, повиненъ разыграть его вдвойнѣ.

7. Въ первые два выхода должно ходить непремѣнно съ козырей.

8. Имѣющій козырнаго форса, долженъ крыть имъ неотмѣнно первую взятку, развѣ онъ послѣдній игрокъ, въ каковомъ случаѣ можетъ перебить взятку и всякою другою козырною картою.

9. Ежели у первовыходящаго будетъ козырной форсъ, долженъ ходить съ него въ первый выходъ. Между тѣмъ если у него случится въ козыряхъ секансъ отъ короля (слово сіе принимается здѣсь въ томъ же самомъ значеніи, въ каковомъ употребляется оно въ Вистѣ и Пикетѣ), тотъ можетъ ходить изъ онаго съ какой ему заблагоразсудится карты.

10. Если у кого нибудь на козырный подходъ не случится козыря, тотъ долженъ скидывать какую ему заблагоразсудится карту обернувъ ее лицемъ внизъ.

11. Когда у первовыходящаго не случится козыря, въ такомъ случаѣ долженъ онъ выходить съ какой ему заблагоразсудится карты другой масти, также обернувъ ее лицемъ внизъ; при чемъ однако же всѣ игроки, у коихъ имѣются козыри, должны давать сихъ послѣднихъ.

12. Когда кто нибудь не взялъ еще ни одной взятки, тогда всѣ тѣ, которые имѣютъ оныхъ по нѣскольку, должны старається какимъ бы то ни было образомъ (позволительнымъ) его облабетить.

13 Кто сдѣлаетъ такой выходъ, что неимѣвшій еще ни одной взятки, получилъ оную, тогда какъ находящимися у перваго картами можно бы было сіе отвратить, тотъ ставитъ лабетъ.

14. Кто перебьетъ взятку у того, у котораго находится уже оныхъ одна, или болѣе и черезъ то самое дастъ случай кому нибудь выдти изъ лабета, ставитъ самъ лабетъ.

15. Кто при разплатѣ возметъ себѣ ненадлежащее число частей, ставитъ лабетъ.

16. Кто поставитъ на себя лабетъ не тотъ, который бы надлежало, ставитъ сверхъ онаго сообразно правиламъ другой.

17. Воспрещаются въ игрѣ всякія разговоры, наметки, и проч.

18. Кто не разыгравъ лабета, сотретъ его, тотъ ставитъ вмѣсто одного два лабета.

19. Кто возметъ придачу къ своему лабету, тогда какъ оный разыгрывается у другаго, ставитъ новый лабетъ.

20. Кто будетъ спорить не право, ставитъ лабетъ.

21. Кто обмѣняетъ какимъ нибудь образомъ или изъ своихъ взятокъ, или изъ снесенныхъ при прикупкѣ картъ, одну, двѣ, или болѣе картъ, тотъ долженъ поставить на себя столько же лабетовъ, сколько онъ обмѣнялъ картъ, лишаясь между тѣмъ набранныхъ оными взятокъ.

22. Кто имѣя Ламушъ не похвалится имъ, и потомъ не сдѣлаетъ ни одной взятки, ставитъ лабетъ.

ГЛАВА IX.

Правила разыгрыванія.

Правила разыгрыванія игры въ Ламужъ не содержатъ въ себѣ ничего затрудительнаго, и можно сказать, довольно легки, чтобъ знать ихъ; надобно только смотрѣть нѣсколько разъ, какъ играютъ, и потомъ всякій въ состояніи уже пуститься въ самую игру.

Какъ въ разыгрываніи Ламуша все дѣло состоитъ въ томъ, чтобъ взять по крайней мѣрѣ хотя одну взятку; то по сему самому и должно стараться, чтобъ не поставить лабетъ, на каковый случай весьма достаточны всѣ показанныя нами правила въ описанныхъ до сихъ поръ взяточныхъ играхъ.

На козырную форсиху самъ другъ можно всегда надѣяться, а потому самому на первый выходъ, въ который долженъ показаться форсъ, надлежитъ класть меньшую карту, предоставя такимъ образомъ форсихѣ вторую взятку.

Если у кого нибудь и по второмъ выходѣ останется старшій козырь, при двухъ форсихахъ, или при форсѣ и форсихѣ одной масти, или наконецъ при двухъ какихъ нибудь другихъ старшихъ картахъ, и извѣстно, что находятся козыри у кого нибудь другаго, тогда должно идти сперва

со старшаго козыря, а потомъ съ форсовъ.

Выигравъ одну взятку должно стараться облабечивать тѣхъ, которые не имѣютъ еще ни одной взятки.

Ежели по двукратномъ козырянiи останется у кого нибудь другая маленькая карта, тогда должно идти предпочтительно съ козыря, и притомъ съ таковаго, который кто нибудь могъ бы перебить; въ противномъ случаѣ козырять два раза, должно выдти потомъ съ маленькой карты.

Если у одного остались козыри приодной, или двухъ другихъ маленькихъ картахъ другихъ мастей, и къ нимъ ходятъ съ такой карты, которую кромѣ козыря ничемъ перебить не можно, скидывайте на нее игрецкую вашу карту, оставя употребленiе козыря на иный случай. Еслиже бы кто нибудь не получившiй еще ни одной взятки, перебилъ под-

ходную карту, или когда вышли съ такой масти, которой у неимѣюща-го ни одной взятки находится форсъ, или другая старшая карта, тогда можетъ всякій поступать какъ ему заблагоразсудится.

Ежели вы принуждены ходить съ закрытой карты, то ходите съ такой, которая вамъ ни на что пригодиться не можетъ; сего же правила должно держаться и при выборѣ закрытыхъ сносныхъ картъ.

На подойденныхъ форсовъ безъ нужды форсихъ скидывать не должно.

Если вы вышли съ форса такой масти, которой у васъ находится еще другая карта при форсѣ, и другой меньшей ея карты другой масти; тогда ходите предпочтительнѣе съ той масти, на которой былъ у васъ форсъ.

Если у васъ на рукахъ остались только два форса, и ходя со всѣмъ

съ другой масти, скидывайте того, въ масти котораго осталось меньше картъ, что можетъ вамъ быть извѣстно изъ прежнихъ выходовъ и сносовъ.

Конецъ первой части.

ОГЛАВЛЕНІЕ

Первой части.



ИСКУСТВО

ИГРАТЬ ВЪ КАРТЫ

ВЪ КОММЕРЧЕСКІЯ ИГРЫ,

ИЛИ

НОВЫЙ И ПОЛНЫЙ

КАРТОЧНЫЙ ИГРОКЪ.

ИСКУСТВО
ИГРАТЬ ВЪ КАРТЫ
ВЪ КОММЕРЧЕСКІЯ ИГРЫ,

ИЛИ

НОВЫЙ И ПОЛНЫЙ

КАРТОЧНЫЙ ИГРОКЪ,

СЪ ОБСТОЯТЕЛЬНЫМЪ ПОКАЗАНІЕМЪ ВСѢХЪ ИГРЕЦКИХЪ ПРАВИЛЪ, ПОМОЩІЮ КОТОРЫХЪ ВСЯКОЙ МОЖЕТЪ ЛЕГКО И УДОБНО ПОНИМАТЬ И РАЗЫГРЫВАТЬ КАЖДУЮ ИГРУ САМЪ СОБОЮ НЕ ИМѢЯ НУЖДЫ ВЪ УЧИТЕЛѢ.

ЧАСТЬ II.

МОСКВА.
Въ Типографіи Н. Степанова.
При ИМПЕРАТОРСКОМЪ Театрѣ.
1830.

ПЕЧАТАТЬ ПОЗВОЛЯЕТСЯ

съ тѣмъ, чтобы по напечатаніи до выпуска изъ Типографіи представлены были въ Цензурный Комитетъ *три* экземпляра. Москва, 1830 года, Маія 30 дня.

Цензоръ Двигубскій.

ГРАНЪ ПАСІАНСЫ.

1.

Александръ и Николай.

Разкладывается изъ картъ *Азъ*, и выбираются тузы изобразующіе букву *Нашъ*, на которые переводятся съ *Аза* по мастямъ на тузы двойки, а въ *Азъ* кладутся на старшихъ младшіе, чтобъ удобнѣе снимать на букву *Нашъ*, прочіе же карты кладутся въ одну кучку и должны сойти въ одинъ разъ.

2.

Плетень въ 20-ть картъ

Кладутся 20 картъ одна вдоль а другая на нее поперегъ, потомъ откладывается еще кучька въ 10 картъ и послѣ сего первая какая выдитъ, или должно начинать и стараться,

*

чтобъ съ тѣхъ 20 и съ 10 сходило какъ можно болѣе, прочія же карты класть на пять кучекъ и раскладывать такимъ образомъ 3 раза не по мастямъ.

3.

Вѣнокъ.

Отсчитать 20 картъ въ одну кучку и положить въ срединѣ, а кругомъ выбирать королей, карты раскладывать въ кучки, въ три раза, не по мастямъ, на королей тузы, чтобъ оканчивались дамами.

4.

Конгресъ.

Вынуть туза, означить имъ средину, потомъ разложить карты крестомъ, въ углы выбирать королей, на нихъ дамъ и такъ далѣе, а съ нихъ класть въ средину на туза двойки 4 раза, чтобъ окончить королями, а въ углахъ тузами не по мастямъ въ одну кучку, и въ одинъ разъ.

5.

Батарея.

Отсчитывать по 8 картъ 4 кучки съ боковъ и 5 въ верху, что составитъ 13, потомъ выбирать изъ нихъ тузы и короли, на тузовъ двойки, на королей дамъ, переводя карты по мастямъ какъ угодно, чтобъ выгоднѣе что нибудь выбрать, потомъ снимается съ каждой кучки по одной картѣ и опять переводятся и выбираются, какъ уже сказано, въ другой разъ кладется по шести картъ въ кучку, а въ третій по четыре карты.

6.

Три карты.

Кладется восемь картъ сряду и при каждомъ разѣ три карты откладываются, изъ тѣхъ 8 выбираются тузы и двойки, на тузовъ двойки, на двоекъ тройки, туже карту, съ котораго мѣста берешъ не за-

мѣнять другою, а оставлять это мѣсто пустымъ; потомъ когда колода будетъ вся, выбирать изъ откладываемыхъ и повторяется три раза по мастямъ.

7.

Пирамиды.

Класть прежде 1 потомъ 3, 5, 7, 9, и первая какая выдетъ выбираются старшія на младшихъ, или какъ угодно по мастямъ, изъ пирамиды же которые берутся, замѣняются изъ колоды, которая кладется въ одну карту, въ одинъ разъ.

8.

Картинная галлерея.

Выбираются просто всѣ дамы изъ колоды и кладутся одна подлѣ другой, потомъ выбираются тузы клавъ карты въ одну кучку до выхода короля, которой долженъ быть внизу сей кучки, потомъ если выдетъ дру-

гой король, то класть другую кучку, буде же король одинъ будетъ составлять кучку, то можно сложить на него карту, чтобы выгоднѣе была для складки въ галлерею, и продолжать такъ далѣе въ три раза.

9.

Ярмонка.

Класть 4 карты выбирая изъ нихъ королей и двоекъ, на королей дамъ, на двоекъ тройки, послѣ каждаго раза 2 карты откладывается, когда колода будетъ вся, то выбирается изъ откладываемыхъ, и продолжается такимъ образомъ 4 раза по мастямъ.

10.

Булеваръ.

Три кучки по 6 картъ подъ ними въ три ряда по одной, выкладывать четыре туза одинъ подъ другимъ дорожкой и четыре двойки, на тузовъ класть тройки, на двоекъ четверки

по мастямъ до тѣхъ поръ, пока всѣ первые разложенныя карты сойдутъ на тузовъ и двоекъ, которыя должны кончиться дамами и королями въ 3 ряда, а карты класть въ одну кучку.

11.

Павлинное перо.

Въ верху одна карта, потомъ 2 елочкой до 21 карты, потомъ на другомъ краю 10 картъ одна на другую, въ средину выкладывать по первой, какая изъ колоды выдетъ, клавъ на нее старшую не по мастямъ, а послѣднюю въ четвертую кучку называемую магазейномъ. Класть же въ три кучки и въ одинъ рядъ, чтобъ карты сходили съ 21 и 10 картъ больше.

12.

Радуга.

Класть радугою въ 13 картъ, выбирая изъ нихъ которыхъ больше на

младшихъ старшіе; когда же колода будетъ вся, то перебирать каждую кучку по одиначкѣ; кончивши весь рядъ такимъ образомъ, брать послѣднюю съ лѣвой руки и раскладывать по слѣдующимъ до тѣхъ поръ, пока всѣ карты разложатся по мастямъ.

13.

Толкучій рынокъ.

Выбирать просто изъ колоды 4 туза и 4 короля, на тузовъ двойки, на королей дамы, внизу ихъ кладется одна карта; если она будетъ годная, то кладется на тузовъ или королей, а другіе послѣ ее буде онѣ не годны, раскладываются по 4 карты въ три ряда и продолжается до тѣхъ поръ, пока колода будетъ вся; потомъ снимаются годныя карты сверхъ и переводятся одна на другую для свободнаго выхода нужныхъ картъ въ три ряда по мастямъ.

14.

Колодезь.

Отсчитывается по 7 карпъ въ 4 кучки, въ средину кладется первая какая выдетъ, на нее кладется старшая, а боковыя переводятся на старшую меньшую, если выдетъ одинакая карта съ средней, то класть ихъ по угламъ, а съ угловъ складывать въ средину до четырехъ кучекъ въ одну кучку и въ одинъ разъ не по мастямъ.

15.

Котильонъ.

Начинается тузъ, двойка, тройка, и такъ далѣе, буде названная карта та самая, которая выдетъ, то откладывается въ сторону, а король въ верхъ; когда колода вся, то берется карта изъ откинутыхъ и переводится куда по счету должно до тѣхъ поръ, какъ найдется годная карта; ко-

гда же откинутся всѣ, то берется кучка, означающая короля и вольсируетъ точно такъ же; когда же и эта кучка вся, то карты сбираются и разкладываются снова, до трехъ разъ по мастямъ.

16.

Часы.

Класть карты въ одну кучку выбирая съ двойки до туза кругомъ означая часы, на двойку класть тройку и такъ далѣе въ три ряда не по мастямъ, класть же карты отъ правой руки къ лѣвой, изключая начала, что начинается отъ лѣвой руки.

17.

Проценты.

Раздѣлить всю колоду на 8 частей по 13 картъ верхнія снимаются и кладутся рядомъ выше между ими, карты же кладутся съ 8 кучекъ однимъ очкомъ больше, буде нѣчего класть,

то берется послѣдняя кучка и разкладывается по другимъ; буде и эта вся, то берется опять крайняя краля разложенныхъ уже изъ кучки картъ и т. д. въ три ряда не по мастямъ.



СВОИ КОЗЫРИ.

ГЛАВА I.

О игрѣ вообще и о законахъ ея.

О началѣ, произхожденіи и постепенномъ переходѣ сей игры до настоящаго ея состоянія и усовершенствованія, едва ли можно сказать что либо утвердительнаго. Основанія игры въ свои козыри не находится ни въ какихъ сочиненіяхъ о карточныхъ играхъ, хотя существованіе ея въ Россіи извѣстно уже весьма съ давняго времени, и потому предлагаемыя нами здѣсь правила, будучи совершенно новыми, подлежатъ обстоятельнѣйшему и яснѣйшему объясненію.

Въ игрѣ сей употребляются 36 картъ обыкновенныхъ четырехъ ма-

стей, при чемъ тузы почитаются старшими а шестерки самыми меньшими картами.

Причина названія игры въ свои козыри есть та, что при игрѣ въ оную каждый изъ играющихъ выбираетъ себѣ какую либо одну масть, называя ее своею козырною, и каждую изъ заключающихся въ оной девяти картъ своимъ козыремъ.

Въ свои козыри играютъ двое, трое и четверо, какое разнообразіе въ числѣ играющихъ имѣетъ даже великое вліяніе и на самой ходъ сей игры, да и весьма не рѣдко случается, что играющіе вдвоемъ хуже играютъ въ троемъ, а играющіе въ троемъ не столь хорошо играютъ въ четверомъ, и обратно; но какъ большая часть игоръ въ свои козыри начатыхъ четырмя кончатся обыкновенно розыгрываніемъ двумя или тремя человѣками, то по сему самому и благоразсудили мы показать всѣ сіи три

рода игры вообще: прежде же нежели къ сему приступимъ, полагаемъ за нужное изложить слѣдующія строго наблюдаться долженствующія въ игрѣ сей законы:

1. При выборѣ козырей должно быть рѣшительну.

2. Въ случаѣ неудачнаго выбора козырей, что можетъ пройзоити отъ несчастной сдачи не перемѣнять козырной своей масти.

3. Не играть ни съ кѣмъ за одно и при случаѣ не оспоримаго даже выхода изъ игры не давать о томъ ни кому ни какой намѣтки, ниже выказывать всѣмъ находящіяся на рукахъ своихъ карты.

4. Не переставать вытребовать у подручнаго своего козырей (разумѣется если есть возможность) развѣ только обстоятельство сіе сопряжено будетъ съ собственными невыгодностями, въ каковомъ случаѣ при

принятіи новыхъ мѣръ можно сіе и оставить.

5. Въ продолженіи игры ни говорить ни слова, чрезъ что самое содѣлается она гораздо серіезнѣе и слѣдовательно занимательнѣе.

6. Наблюдать честность, то есть, не крыть фальшиво или не наваливать вмѣсто одной двѣ или нѣсколько картъ, ибо долженствующія послѣдовать отъ того уличенія заводятъ споры и слѣдовательно содѣлываютъ замѣшательство во всей игрѣ.

7. Въ случаѣ же усмотрѣнія фальшивой кѣмъ либо покрышки, всякій изъ играющихъ имѣетъ право и даже долженъ уличить поступающаго такимъ образомъ, который долженъ немедленно перекрыть; ибо отъ подобныхъ несправедливыхъ покрышь разстроится разсчетъ не только того, который къ нему ходитъ, но и всѣхъ игрою занимающихся.—Къ сожалѣнію игра сія есть одна изъ такихъ,

въ которой на провинившихся не возлагается лабетовъ, ниже какихъ либо другихъ наказаній: впрочемъ ограниченность имѣетъ всегда свое мѣсто и потому при началѣ игры можно уговориться, какъ поступать съ тѣми, которые надѣясь или на недосмотрѣніе играющихъ, или на неопытность ихъ, или наконецъ на глубокое занятіе ходящаго, прибѣгаютъ къ какимъ либо могущимъ вкрасться въ игрѣ злоупотребленіямъ: всѣ таковыя средства и ограниченности почитаемъ мы нужнымъ представить въ своемъ мѣстѣ особою статьею.

8. Не разсматривать нижнихъ крышъ.

9. Если бы случилось, что кто нибудь принявъ кучу усмотрѣлъ чью либо фальшивую покрышку, на которую были уже переложены одна или нѣсколько крышъ, въ такомъ случаѣ не имѣетъ онъ права о семъ объ-

явить, ниже заставить перекрыть, ибо чтобъ въ такомъ случаѣ уличить, нужно необходимо перебрать всю кучу, а чрезъ то самое выказать собственные свои карты, что возпрещается.

10 Кто встанетъ отъ игры недокончивши оной, тотъ ее теряетъ.

11. Кто почитая игру свою проигранную кладетъ карты, тотъ проигрываетъ оную въ самомъ дѣлѣ, хотябы послѣ увидѣлъ тому противное.

12. Ежели игра картъ будетъ невѣрная, какъ на прим: буде случится въ ней двѣ или три одинакія карты, какъ то двѣ или червонныя или другой какой бы то нибыло масти семерки, двѣ или три бубновой, или другой какой нибудь одной масти крали, и проч. то въ такомъ случаѣ сдача сія уничтожается, и самая игра, хотя бы она уже была совер-

шенно розыграна, ни во что не вмѣняется.

Сверьхъ сихъ въ своихъ козыряхъ наблюдаются и другіе законы, о коихъ скажемъ мы въ надлежащемъ ихъ мѣстѣ.

ГЛАВА II.

О РАЗПОРЯДКАХЪ ВЪ СИДѢНІИ.

Хотя игра въ свои козыри, какъ равно и большая часть другихъ совершенно не такая, въ которой наблюдались бы въ разсужденіи сидѣнія какія либо особыя правила, при всемъ томъ слѣдуя обыкновенію можно предложить здѣсь относительно до сего слѣдующія подробности:

1. Хозяинъ дома или приглашающій, или наконецъ одинъ изъ желающихъ играть беретъ одной или разныхъ мастей столько фигуръ, на-

чиная съ туза, сколько человѣкъ вступаютъ въ игру, мѣшаетъ ихъ и обернувши изображеніями въ низъ, подноситъ желающимъ, взявъ на удачу которую либо изъ оныхъ картъ, основываютъ тѣмъ самымъ порядокъ сидѣнія. Имѣющій туза садится на то мѣсто, гдѣ ему угодно, король садится по лѣвую его руку, краля по правую, а валетъ на супротивъ.

2. Мѣста къ помѣщенію играющихъ разпредѣляются еще инымъ слѣдующимъ образомъ, который однако же въ меньшемъ противъ перваго употребленіи: вынимается изъ колоды, ежели хотятъ играть четверо, всѣхъ четырехъ мастей, для троихъ трехъ, для двоихъ двухъ мастей, по двѣ какія нибудь карты, изъ коихъ половина (разныхъ же мастей) разкладывается на столъ, а остальныя раздаются игрокамъ, которые и садятся каждый къ своей масти.

Примѣч. Изъ сего ясно усматри-

вается, что для четырехъ или трехъ игроковъ должно имѣть особый ломберный или другой какой маленькой столикъ, дабы на одной сторонѣ помѣщались только по одному человѣку: аккуратность сія уступаемая во всѣхъ почти играхъ, имѣетъ и у играющихъ въ свои козыри весьма значительную цѣну. Посредствомъ сего можно гораздо тщательнѣе скрыть карты свои отъ проницательности передручнаго, или что всего важнѣе, воспретить передачѣ картъ, къ чему не рѣдко прибѣгаютъ недостойные игроки. Что же касается до играющихъ вдвоемъ, то сіи по всей очевидности, не имѣютъ нужды въ таковой предосторожности и могутъ играть весьма спокойно гдѣ ни попало.

ГЛАВА III.

Образъ выбора козырей.

Выборъ козырей въ игрѣ въ свои козыри есть одно изъ важнѣйшихъ обстоятельствъ и по всей справедливости заслуживаетъ быть предмѣтомъ сей особой статьи. Онъ производится слѣдующими различными образами.

1. По добровольнымъ соглашеніямъ. Подъ выраженіемъ симъ разумѣется то, что принимающіеся играть безъ наблюденія каковыхъ либо обрядовъ соглашаются между собою и предоставляютъ другъ другу выбрать любую для нихъ масть не заботясь и не взирая на то, какая придетъ на нихъ долю. Сей родъ выбора есть поистиннѣ самый лучшій и короче такой, каковый желательно бы было ввести въ общее употребленіе; но много ли такихъ выборовъ произходитъ безъ малѣйшихъ споровъ и не-

удовольствій? а по сему-то самому случаю желающіе играть въ свои козыри тщательно наблюдаютъ при выборѣ козырей который либо изъ нижеслѣдующихъ разпорядковъ.

2. Когда желающіе играть сядутъ по своимъ мѣстамъ, кто нибудь изъ нихъ стасовавъ колоду картъ кладетъ ее на столъ и снявъ оную по своему соизволенію вынимаетъ нижнюю изъ снятыхъ имъ картъ, которая и покажетъ козырную его масть. Подобное дѣйствіе повторяютъ всѣ его товарищи и получатъ такимъ образомъ назначеніе ихъ козырей. Но какъ весьма очевидно, что не только намѣревающіеся играть вдвоемъ или втроемъ, но и въ четверомъ могутъ снять всѣ подъ одну масть, то въ такомъ случаѣ она показываетъ козырей первоснявшаго, всѣ же прочіе должны переснять снова, что повторяется до тѣхъ поръ, пока всѣ товарищи не снимутъ подъ различныя масти. Впрочемъ обрядъ сей

доводящій до многочисленныхъ пересниманій можетъ занять довольное продолженіе времени и что еще болѣе наскучить, а потому и совѣтуемъ нашимъ ученикамъ употреблять преимущественно слѣдующій.

3. Кто либо изъ намѣревающихся играть долженъ вынуть изъ колоды столько картъ различныхъ мастей, изъ сколькихъ человѣкъ хотятъ составить партію, перемѣшать ихъ хорошенько, дать снять и раздать по порядку каждому по одной картѣ, которыя и означатъ козырныя всѣхъ масти.

4. Кромѣ сихъ 3 образовъ распредѣленія козырей, имѣетъ не послѣднее мѣсто предлагаемой нами сей четвертый. Сидящій на старшемъ мѣстѣ, то есть, тотъ, который при распредѣленіи мѣстъ получилъ туза, или кто либо другой стасовавъ колоду картъ, снявъ и обернувъ ее изображеніями вверхъ, долженъ сдавать

ону́ю обыкновеннымъ порядкомъ по одной картѣ до 1 туза всѣмъ четверымъ; до втораго, исключивъ получившаго первый, троимъ; до третьяго, за исключенiемъ получившихъ первый и второй, двоимъ, при чемъ получившiй третiй тузъ даетъ конецъ всему выбору козырей; то есть, тузы сiи опредѣляютъ козырные каждаго масти.

—⁂—

ГЛАВА IV.

Правила сдачи, старшинство картъ и распредѣленiе оныхъ.

Въ первую игру сдаетъ обыкновенно тотъ, кто занялъ старшее мѣсто (смыслъ сего выраженiя нами въ предыдущей статьѣ уже объявленъ), а въ послѣдующихъ тотъ, кто проиграетъ, при чемъ заручный долженъ обыкновенно снять. При сдачѣ

картъ наблюдаются слѣдующія правила.

1. Карты не позволяется иначе сдавать, какъ по три.

2. Ежели при сдачѣ откроется одна карта и болѣе, то должно пересдать.

3. Если въ игрѣ явится лишняя карта, или оной не достанетъ, то надобно пересдать.

4. Если случатся въ игрѣ двѣ одинакія карты, то игра почитается за ничто.

5. Если кто засдастся, то должно пересдать.

Употребляемыя въ игрѣ сей 36 картъ суть четырехъ, и имянно: червонной, бубновой, жлудовой и винновой или пиковой мастей, изъ коихъ каждую составляютъ 9 картъ, которыя по старшинству своему суть: тузъ, король, краля, валетъ, десятка, девятка, осмерка, семерка и шестерка.

Въ самой игрѣ распредѣляются масти слѣдующимъ образомъ: масть сидящаго на супротивъ, полагается, начиная съ правой стороны, первою, собственно козырная второю, масть подручнаго третью, а остальная четвертая четвертою или первою съ лѣвой стороны. Подобный распорядокъ мастей необходимъ; ибо имѣя вмѣстѣ три самонужнѣйшія масти, какъ то собственную козырную и масти подручнаго и сидящаго подъ нимъ такія, на безпрестанномъ коихъ соображеніи основанъ весь успѣхъ въ трактуемой нами игрѣ, можно гораздо лучше представить себѣ критическія обстоятельства трехъ главнѣйшихъ лицъ и тѣмъ самымъ съ большею удобностію дать вѣрнѣйшій ходъ всей своей игрѣ. Впрочемъ необходимость сего распорядка мастей ясно усмотрится всякимъ играющимъ и съ малою опытностію можно уже будетъ чувствовать происходящія отъ того выгоды. Не ме-

нѣе сего видно, что и сказанное нами въ разсужденіи сего правило, распространяется болѣе на играющихъ вчетверомъ и втроемъ; занимающіеся же игрою въ свои козыри вдвоемъ, должны имѣть въ виду своемъ всѣ четыре масти, изъ коихъ извлекаютъ они изъ всѣхъ равныя пользы.

—⁂—

ГЛАВА V.

Сила козырей, образъ разыгрыванія и употребляемыя при томъ частныя игры сей выраженія.

Объяснивъ такимъ образомъ всѣ частности при занятіи мѣстъ, выборъ козырей, сдачѣ и распорядкахъ картъ употребляемыя, мы приступаемъ теперь къ описанію образа разыгрыванія; но прежде нежели къ сему приступимъ, должны сказать, что

всякая карта можетъ быть покрыта или старшею одной съ нею масти, или какимъ нибудь козыремъ того, къ кому оною ходятъ, какъ на примѣръ положимъ, что чьи либо козыри бубны, а къ нему ходятъ съ червонной семерки, въ такомъ случаѣ карту сію можетъ онъ покрыть или осмеркою, девяткою, десяткою, валетомъ, кралею, королемъ и тузомъ червонной же масти, или однимъ изъ своихъ козырей, начиная отъ бубновой шестерки всѣми прочими картами бубновой масти, изъ чего и выходитъ законъ, что всякій чужой козырь, даже самый первый, каковъ тузъ, кроется всякимъ своимъ козыремъ, даже самымъ меньшимъ, какъ на прим. шестеркою. Но возвратимся къ образу разыгрыванія.

Зачинаетъ ходить обыкновенно подручный у сдаваемаго. Сидящій подъ нимъ долженъ карту сію сначала перекрыть и потомъ на крышу оную наложить ту карту, съ какой

намѣренъ онъ ходить къ своему подручному, который съ своей стороны дѣлаетъ подобно сему послѣднему. Дѣйствіе сіе продолжаютъ по порядку всѣ играющіе. Ежели же случится, что кто либо будетъ не въ состояніи перекрыть подходящую подобнымъ образомъ къ нему карту, въ такомъ случаѣ долженъ онъ взять къ себѣ всѣ отъ 1 выхода до означенной выше превышающей его возможности карты, послѣ чего выходитъ уже его подручный. Когда случится, что у кого нибудь изъ играющихъ выйдутъ съ рукъ всѣ масти, въ такомъ случаѣ играютъ одни только тѣ, кои имѣютъ на рукахъ своихъ еще по нѣскольку картъ; помянутый же первый долженъ дожидаться новой сдачи. При чемъ должно присовокупить, что часто случается, что спускающій съ рукъ своихъ всѣ свои масти, имѣетъ одну только карту, которою онъ кроетъ, почему самому и не можетъ онъ ходить къ своему

подручному; въ такомъ случаѣ сей послѣдній вмѣсто выхода къ его подручному, особо долженъ оную наложить на крышную своего заручнаго, послѣ чего игра продолжается обыкновеннымъ порядкомъ. Прежде поступали въ подобномъ случаѣ со всѣмъ инымъ образомъ, а имянно: имѣющій одну только крышную карту, положивъ оную куда слѣдуетъ, откладывалъ къ сторонѣ всѣ выходы и крыши до послѣдней своей, послѣ чего всѣ сіи карты не входятъ уже въ составъ разыгрываемой игры. Впрочемъ сіе обстоятельство можно ввести всегда въ употребленіе, лишь только бы на оное послѣдовало согласіе всѣхъ играющихъ, по чему самому при сдачѣ картъ и должно сдѣлать о семъ особое условіе. Когда у всѣхъ играющихъ такимъ образомъ, кромѣ одного, сойдутъ съ рукъ всѣ карты, а упомянутаго одного еще останется оныхъ какое либо количество, въ такомъ случаѣ сей послѣд.

ній игру свою проигралъ. Буде же случится, что всѣ играющіе спустятъ свои карты такъ, что оставшіяся у послѣдняго долженствующаго крыть, двѣ или одна карты перекроютъ подходную къ нему, тогда игра сія имянуется разыгранною и при подобномъ розыгрышѣ сдаетъ обыкновенно тотъ, кто сдавалъ послѣдній.

Употребляемыя играющими въ свои козыри частныя игры сей выраженія, суть слѣдующія:

1. *Свой козырь*, есть всякая карта козырной кого либо масти, которою можетъ онъ покрыть всѣ другія карты прочихъ мастей.

2. *Навалка* есть та карта, которую накладываютъ на покрытную, для раскрытія своего подручнаго; сдѣлать же сію навалку выражается однимъ словомъ: *навалить*.

3. *Козырь на козырь*. Выраженіе сіе, употребляемое въ изрѣченіяхъ, у меня козырь на козырь, означаетъ

состояніе тѣхъ, кои имѣютъ половину находящихся у нихъ на рукахъ картъ, своихъ козырей.

4. *Отвалъ* есть всякая такая карта, которой кто либо не въ состояніи перекрыть; *отвалить* же значитъ навалить отвалъ.

5. *Кучего* называется первая выходная карта, на которую наложено ему по одной или болѣе крыимыхъ и навалочныхъ картъ.

6. *Принять*, значитъ взять къ себѣ на руки или кучу или выходную карту, что происходитъ не всегда отъ невозможности перекрыть подходъ, но и отъ видовъ прибыли, оною кучею или выходною картою ему предоставляемыхъ.

7. *Выйти*, употребляется для означенія состоянія того, кто въ продолженіи игры успѣлъ спустить съ рукъ своихъ всѣ карты, почему самому и говорятъ: я вышелъ, онъ вышелъ и далѣе.

8. *Остаться*, есть противное слову выйти и означаетъ состояніе тѣхъ, у кого, когда всѣ товарищи уже вышли, осталось еще на рукахъ нѣсколько картъ, или лучше сказать того, кто проигралъ.

9. *Праздная масть* есть та, которая не составляетъ чьихъ либо козырей. Между тѣмъ праздною мастію называютъ и всякую козырную, когда тотъ, кого она свои козыри, уже вышелъ.

10. *Роскрытіемъ* называется тотъ случай, когда кто сообразно сдѣланному прежде условію выходя изъ игры, имѣя одну карту, только кроетъ и откладываетъ на сторону всю кучу, которая послѣ сего не слѣдуетъ уже въ составъ сей разыгрываемой игры.

ГЛАВА VI.

Правила разыгрыванія.

Хотя всѣхъ правилъ какой бы то нибыло игры и нельзя найти ни въ какихъ сочиненіяхъ столь удовлетворительными, чтобы зная ихъ можно было дѣйствовать безъ малѣйшей опытности и слѣдовательно безъ собственныхъ соображеній съ вѣрнымъ и неоспоримымъ успѣхомъ, при всемъ томъ описываемыя нами здѣсь ниже едва ли не столь достаточны для всякаго учащагося въ свои козыри, чтобъ поступая сообразно имъ не могъ онъ играть безъ опытнаго путеводителя и имѣть равенство съ посредственными игроками, которые, сказать по справедливости, составляютъ большую часть всѣхъ занимающихся сею игрою. Правила сіи, долженъ я присовокупить, хотя и не слѣдуютъ раздробленію всѣхъ могущихъ представиться въ игрѣ сей

обстоятельствъ и суть токмо главнѣйшія, но по внимательнѣйшемъ оныхъ прочтеніи можно найтись и дѣйствовать во всякомъ случаѣ такимъ образомъ, что и мастероватый игрокъ не отречется назвать тебя сноснымъ ученикомъ, чего на первый разъ уже довольно много. Но окончимъ предисловіе и покажемъ наши правила. Мы говоримъ нашему ученику.

Первое и главнѣйшее правило есть то, чтобъ стараясь выдти препятствовать въ томъ всевозможными мѣрами твоему подручному, съ пренебреженіемъ даже въ иныхъ случаяхъ собственныхъ своихъ выгодъ, ибо чѣмъ болѣе людей играютъ въ сію игру, тѣмъ она занимательнѣе.

Выходить и навалить должно обыкновенно такою мастію, которой больше имѣешь, или такою, которой хотя имѣешь и весьма мало, но самыя меньшія карты. И то и другое

равной цѣны; 1. потому, что имѣя много на рукахъ одной масти, долженъ думать, что у подручнаго оной не находится, или и находится, но мало, или меньшія карты; почему и долженъ онъ по нѣсколькихъ выходахъ крыть козыремъ; 2. потому, что имѣя на рукахъ своихъ какой либо масти мало или самыя меншія карты, долженъ предполагать, что оной находится или больше, или старшія карты у твоего заручнаго, чрезъ что самое можетъ онъ вытребовать у тебя козырей; передавая же оныя меньшія свои карты на руки подручному, можно надѣяться, что сей при оборотахъ игры будетъ ходить съ нихъ къ твоему заручному, который, употребя тогда старшія его карты на покрыти, избавитъ тѣмъ тебя отъ помянутыхъ непріятныхъ выходовъ и навалокъ. Между тѣмъ должно здѣсь присовокупить, что правило сіе не распространяется на тотъ случай, когда

масть, которой ты имѣешь много или мало, и при томъ самыя меньшія карты, есть козырная твоего подручнаго. Сіи карты должны быть для тебя столь же цѣнны, какъ и твои собственныя козыри: нѣсколько опытовъ докажутъ сію истину яснѣе.

Ежели случится у тебя всѣхъ мастей по ровному или около того числу картъ и буде усмотрится, что подручный твой скоро уже выдетъ, или когда ты не въ силахъ ему вредить, то есть: не имѣешь средствъ отвалить, тогда можно и должно ходить къ нему со всѣхъ маленькихъ или ненужныхъ тебѣ картъ, каковыми въ семъ случаѣ считаютъ и самые его козыри, или наконецъ съ праздныхъ мастей, при чемъ однако же должно поступать такъ, чтобъ у тебя оставалось еще нѣсколько таковыхъ картъ для собственныхъ покрытъ; ибо нельзя не ду-

мать, чтобъ заручный твой не слѣдовалъ также сему правилу.

Когда при раздачѣ картъ не дадутъ тебѣ совершенно козырей, въ какомъ случаѣ предполагается получить отвалъ, то по сему самому должно выпрашивать у подручнаго самыхъ большихъ козырей, или ежели сего не можешь сдѣлать, старшихъ картъ прочихъ мастей. Сіе правило выводитъ двойную пользу, которую и безъ глубокаго размышленія всякій легко усмотрѣть можетъ.

Ежели кто требуетъ у тебя козырей, коихъ имѣешь ты самыя меньшія карты и куча уже довольно велика, въ такомъ случаѣ не должно ихъ жалѣть, но сдѣлать такъ, чтобы и подручной твой чувствовалъ всю цѣну сей покрыши.

Ежели куча готовится для тебя, что можешь ты усмотрѣть изъ своихъ картъ, и при томъ такая, въ коей есть для тебя кое что нужнаго,

тогда и не дожидаясь даже отвала, можно ее принять, ибо съ присовокупленіемъ лучшихъ картъ можно дѣйствовать гораздо удобнѣе. Принимать своихъ козырей также такое правило, которое влечетъ за собою не малозначущія выгоды.

Когда усмотришь, что подручный твой выходитъ, тогда должно запасаться мастію сидящаго подъ нимъ, какъ такою, которая содѣлается въ послѣдствіи мастію твоего подручнаго.

Имѣя отвалъ изъ козырей своего подручнаго, не должно спѣшить его отвалить, а особливо при малой кучѣ; но дожидать пока оная увеличится, или когда у него останется уже мало картъ.

Ежели имѣя отвалъ своего подручнаго, ты не опасаешься самъ отъ заручнаго своего ни какихъ затруднительныхъ наваловъ, въ такомъ случаѣ должно разпорядить такъ, чтобъ

навалить онымъ тогда, когда подручный твой будетъ имѣть одну или не болѣе двухъ картъ. Между же тѣмъ до сего времени наваливать ему самыми меньшими и негодными картами. Ежели же играется вдвоемъ, то въ семъ случаѣ должно выпрашивать у него карты нѣсколько получше, ибо онъ раскрываясь малыми картыми, конечно не преминетъ выпрашивать у тебя большихъ. Правило сіе должно наблюдать и тогда, когда бы ты имѣлъ и много отваловъ твоего заручнаго.

Играя вдвоемъ, при чемъ разумѣется бываетъ на рукахъ гораздо больше другихъ мастей, нежели своихъ козырей, да и самыя праздныя масти уважаются и имѣютъ весьма значительную цѣну, должно стараться вытребовать у противника всѣ карты какой либо одной масти, ибо выходъ въ послѣдствіи съ оныхъ будетъ стоить ему, ежели онъ не охотникъ принимать, всѣхъ его козырей.

Здѣсь нужно замѣтить, что получивъ къ себѣ на руки всѣ 9 картъ одной или двухъ какихъ либо мастей, не должно передавать ихъ вдругъ на противную сторону, хотя бы товарищъ твой и соглашался всѣ оныя принять, но оставить у себя по крайней мѣрѣ четыре фигуры для будущихъ покрышь; ибо получившій отъ тебя такимъ образомъ меньшія карты оной масти, конечно будетъ съ нихъ ходить, въ намѣреніи перевесть на руки свои, какъ сдѣлалъ и ты, всю масть.

Ежели случится, что ты имѣешь изъ козырей твоего подручнаго одинъ только отвалъ, и къ тебѣ ходятъ съ сей масти, въ такомъ случаѣ хотя бы ты имѣлъ и не много своихъ козырей, но въ надеждѣ будущей игры гораздо причиннѣе покрыть своимъ козыремъ, нежели помянутымъ отваломъ, и изъ сего-то показывается характеръ искусныхъ игроковъ.

Когда примѣтишь, что куча еще не велика, но въ оной находятся отвалы твоего подручнаго, можно оную принять, не смотря на то, что кто нибудь чрезъ сіе выходитъ, ибо ты имѣешь дѣло съ однимъ только твоимъ подручнымъ.

Когда у подручнаго твоего находятся на рукахъ тузъ, валетъ и всѣ прочія меньшія карты его козырей, а у тебя только король и краля, въ такомъ случаѣ долженъ ты обратить вниманіе свое на то, чтобъ вытребовать у него туза, что не мудрено. Лишь только накопится довольно большая куча, должно навалить ему кралю, и ежели ты наваливалъ до сего все негодными картами, то едва ли согласится онъ кучу сію принять, а потому покроетъ тузомъ, послѣ чего король твой и содѣлается его отваломъ.

Если же куча сія состоитъ не изъ худыхъ картъ, сколь бы оная велика

не была, ты можешь принять ее не безъ выгоды, но въ такомъ токмо случаѣ, когда у товарища остается еще на рукахъ довольное количество картъ. Получивъ отвалы своего противника, можно дать и сомнительной своей игрѣ гораздо лучшій оборотъ.

Ежели ты знаешь, что въ рукахъ твоего заручнаго есть тебѣ отвалъ, и между тѣмъ куча уже довольно велика и притомъ наполнена негодными для тебя картами, въ такомъ случаѣ старайся ее или отвалить твоему подручному, или вытребовать у него самыя выгоднѣйшія для тебя масти.

Въ случаѣ же невѣрной игры, конечно можно сдѣлать послабленіе всѣхъ сихъ правилъ, и сколь не возпрещается ходить и наваливать безъ причины, или лучше сказать, безъ нужды козырями своего подручнаго, при всемъ томъ усмотрѣніе собствен-

ныхъ выгодъ заставляетъ иногда рѣшиться и на большее, какъ то: на переводъ подручному своему отваловъ сидящаго подъ нимъ. Впрочемъ безпричинное къ сему приступленіе содѣлаетъ весьма значительную вину.

Сказавъ все сіе, должны только присовокупить, что описанныя до сего правила писаны нами не для тѣхъ, кои занимались, или по крайней мѣрѣ занимаются игрою въ свои козыри; но для начинающихъ, которымъ въ заключеніе всего и совѣтуемъ мы заниматься оными правилами, какъ вѣрнѣйшимъ и надежнѣйшимъ основаніемъ помянутой игры.



ГЛАВА VII.

Вины и наказаніе.

Подъ словомъ вины разумѣю я не такія погрѣшности, которыя могутъ

быть сдѣланы не умышленно, или въ нѣкоторыхъ случаяхъ позволительнымъ образомъ, или наконецъ подъ какою либо личиною права, и имѣютъ уже свои частныя распорядки; но тѣ, кои производятся недостойными игроками, съ тѣмъ намѣреніемъ, чтобъ найти собственныя свои пользы въ одной довѣренности и благорасположеніи своихъ товарищей, или лучше сказать, злоупотребленія, которыя и въ игрѣ въ свои козыри иногда случаются. Таковыя суть: ложныя крыши, передача и мѣна картъ, лишнія крыши и навалка, выказаніе кому либо картъ, особливо отваловъ его подручнаго и соумышленная игра нѣсколькихъ противъ одного, лишь только когда оная не имѣетъ никакихъ удовлетворительныхъ причинъ, и вотъ обѣщанная нами выше статья, въ которой намѣрены мы изложить средства къ прегражденію подобныхъ не позволительныхъ поступковъ, частію уже извѣстныя, частію

желаемые быть введенными въ употребленіе средства, кои выдаемъ мы здѣсь подъ выраженіемъ наказаній.

Какъ ложная крыша по существу своему есть не такая вина, которая налагала бы на кого либо важное наказаніе, ибо оная, какъ равно и лишнія крыши и навалки, не иначе можетъ быть произведена, какъ въ случаѣ неосмотрительности или невнимательности ходящаго, что самое также воспрещено, а потому и полагаемъ мы въ прегражденіе сего ввести правило, что всякій несправедливо крывшій, или прибѣгающій къ лишнимъ крышамъ и навалкамъ, долженъ только перекрыть, не налагая ни какой навалки, что дѣлаетъ уже его подручный.

Что же касается до передачи и мѣны картъ, какъ обстоятельство сіе выводитъ за собою великія послѣдствія и имѣетъ значительное вліяніе на весь ходъ игры, то посе-

му самому и сопряженное съ симъ наказаніе должно быть также значительно. Уличенный передающійся повиненъ показать заручному всѣ свои карты, дабы сей послѣдній въ наказаніе непозволительнаго его поступка могъ чрезъ сіе дѣйствовать на него съ большею увѣренностію и слѣдовательно съ большею силою. Если же уличатъ кого во взаимной мѣнѣ картъ, то лучшимъ при семъ случаѣ наказаніемъ можетъ быть отдаленіе ихъ отъ игры.

Выказаніе кому либо своихъ картъ или отваловъ его подручнаго, есть также не весьма важная вина, почему и самое наказаніе должно быть гораздо менѣе предъидущаго. Провинившійся такимъ образомъ долженъ только принять имѣющуюся при семъ кучу; причемъ однако же ходитъ, тотъ, кому бы слѣдовало оную кучу крыть.

Въ отвращеніе же злоумышленной игры можетъ быть достаточно то

наказаніе, что тотъ, противъ кого играютъ нѣсколько товарищей, не принимаетъ на себя проигрышъ, хотя бы онъ и точно проигралъ. Впрочемъ можно надѣяться, что всякій благомыслящій человѣкъ не войдетъ въ число подобныхъ соумышленниковъ, тѣмъ еще на и болѣе, что и самый проигрышъ въ игрѣ въ свои козыри, выдуманной и поставленной совершенно на основаніи безкорыстія, не можетъ принести никакого убытка, или другаго какаго бы то ни было неудовольствія и огорченія.



ВЪ КОРОЛИ.

ГЛАВА I.

Вступленіе.

Игра сія, о первоначальномъ коей произхожденіи едвали можно сказать что либо утвердительнаго, стала извѣстна въ Россіи въ концѣ минувшаго столѣтія и въ настоящее время почитается одною изъ наилучшихъ общественныхъ игръ. Сколько не кажется ново существованіе игры въ короли, при всемъ томъ она пріобрѣла отъ всѣхъ такую похвалу, что можетъ гордиться большинствомъ приверженцевъ сю занимающихся предъ всѣми прочими сего рода картежными играми. Въ самомъ дѣлѣ игра сія не заключая въ себѣ никакихъ видовъ корысти, столь занимательна, что едва ли найдется та-

кой человѣкъ, который сыгравъ въ оную нѣсколько разъ, не признался бы и не подтвердилъ то собственнымъ своимъ опытомъ.

Игра сія розыгрывается обыкновенно четырмя особами. Употребляемая въ ней колода состоитъ изъ 36 картъ обыкновенныхъ четырехъ мастей; въ каждой масти находится по 9 картъ слѣдующаго старшинства: тузъ, король, краля, валетъ, десятка, девятка, осмерка, семерка и шестерка.

ГЛАВА II.

Состояніе игры въ Короли до объявленія четырехъ званій.

Что касается до разпредѣленія мѣстъ, то въ игрѣ въ Короли частныхъ на сей случай правилъ не имѣется; между тѣмъ въ прегражде-

ніе всякихъ неудовольствій и затрудненій мы рекомендуемъ пользоваться которыми нибудь изъ тѣхъ правилъ, кои предписаны на подобные случаи играющимъ въ Бостонъ, Вистъ, свои козыри и нѣкоторыя другія игры.

Какъ въ игрѣ сей первая сдача предоставляется сдающему весьма не маловажную выгоду, то по сему самому играющіе въ Короли обращаютъ на обстоятельство сіе вящшее свое вниманіе, чтобъ разрѣшить сіе затрудненіе, кто нибудь стасовавъ колоду картъ, сдаетъ оную по одной картѣ всѣмъ играющимъ, при чемъ первовышедшій король означаетъ того, кому должно сдавать карты. Въ слѣдующихъ же сдачахъ игроки очередуются.

Сдающій перетасовавъ карты, даетъ снять оныя своему заручному, и переложа съемную часть колоды на низъ, откладываетъ самую нижнюю

карту особо, въ виду всѣхъ играющихъ. Послѣ сего сдается вся колода, при чемъ каждый изъ играющихъ получаетъ по 9 картъ. Окончивъ сдачу, сдающій принимаетъ къ себѣ на руки отложную козырную карту, показывая козырную масть, и въ сіе самое время начинается розыгрываніе игры.

Первый выходъ принадлежитъ подручному сдававшаго, который долженъ ходить не отмѣнно съ козырей; за неимѣніемъ же козырей можетъ онъ ходить и со всякой другой карты, на сію выходную карту всѣ играющіе скидываютъ по очередно по одной какой имъ заблагоразсудится картѣ, выходной же масти, что составитъ взятку того, кто скинулъ старшаго козыря. Получившій такимъ образомъ перьвую взятку долженъ выходить опять съ козырной масти. Чтоже касается до 3, 4, 5, 6, 7, 8 и 9 выходовъ, то въ сіи разы

могутъ выходитъ со всякой съ какой кому заблагоразсудится карты.

Лишь только игроки спустятъ съ рукъ своихъ всѣ 9 картъ сей первой сдачи, то начинаютъ считать набранныя каждымъ взятки, по надлежащей коихъ отмѣткѣ мѣломъ на своей сторонѣ у всякаго, обращаются ко второй сдачѣ и новому розыгрыванію. Набираемыя при семъ каждымъ игрокомъ взятки прибавляютъ къ прежнему счету, что продолжается до тѣхъ поръ, пока кто нибудь не наберетъ девять взятокъ; тотъ же, кто наберетъ 9 взятокъ прежде всѣхъ своихъ товарищей, кидаетъ остающіеся у него за тѣмъ карты и объявляетъ, что онъ король. Узнавъ такимъ образомъ короля играютъ одни только остальныя три игрока, изъ коихъ тотъ, кто прежде прочихъ двухъ наберетъ девять взятокъ, объявляетъ себя министромъ и предоставляетъ дальнѣйшее

розыгрываніе оставшимся двумъ игрокамъ. Все сіе производится въ продолженіи нѣсколькихъ сдачь, при чемъ играющіе насчитываютъ новыя взятки на старыя; наконецъ тотъ, кто насчитываетъ 9 взятокъ, третій объявляетъ себя солдатомъ; остальный же за симъ четвертый игрокъ получаетъ названіе мужика или крестьянина.



ГЛАВА III.

Состояніе игры въ короли по объявленіи четырехъ званій.

Лишь только каждый игрокъ получитъ какое либо названіе, какъ вся игра принимаетъ вдругъ новый видъ и обращеніе.

Съ сихъ-то самыхъ поръ всѣ сдачи принадлежатъ мужику до тѣхъ поръ,

пока онъ не перейдетъ въ другое какое либо званіе. Мужикъ стасовавъ колоду картъ, даетъ оную снять солдату, который объ оказавшихся при семъ козыряхъ рапортуетъ министру, а сей доноситъ о томъ королю. Карты сдаются одинаковымъ образомъ, и имянно: съ начала королю, потомъ министру, за симъ солдату, а наконецъ - мужику, не смотря на то, какъ бы они впрочемъ не сидѣли.

По сдачѣ картъ король и министръ начинаютъ собирать съ мужика первый подушный окладъ, а второй помѣщичій оброкъ. Сіе производится слѣдующимъ образомъ: король беретъ у мужика самаго старшаго его козыря, отдавая въ замѣнъ онаго какую ему заблагоразсудится другую карту. Что же касается до министра; то сей не иначе можетъ получить отъ мужика слѣдующій ему оброкъ, состоящій въ другомъ лучшемъ мужи-

ковомъ козырѣ, какъ подъ предъявленіи, если у него сей вторый козырь мужика также обмѣнивается другою какою нибудь министровою картою.

Окончавъ такимъ образомъ все до сихъ поръ сказанное, игроки приступаютъ къ розыгрыванію, которое приводятъ точно такъ же, какъ прежде съ тою однакоже довольно значительною разностію, что здѣсь всѣ выгоды принадлежатъ королю, не смотря на то ему ли или кому другому досталась взятка. Послѣ короля сноситъ карту министръ, за симъ солдатъ, а потомъ мужикъ, при чемъ каждый равно какъ и въ прежде показанномъ нами образѣ розыгрыванія старается набрать 9 взятокъ, которыя опредѣляютъ вновь перемѣну каждаго званія. Въ подобномъ-то розыгрываніи состоитъ игра въ короли до самаго окончанія всей партіи.

Здѣсь нужно замѣтить слѣдующее:

1. Ежели у мужика не случится

козырей, тогда король и министръ лишаются слѣдующей имъ платы.

2. Когда король выйдетъ, то есть, сдѣлается вторично королемъ, или чѣмъ либо другимъ, тогда министръ занимаетъ его мѣсто, то есть, представляетъ себя въ видѣ короля. По сему праву предоставляются министру всѣ выходы. Между тѣмъ онъ не беретъ съ мужика ни какой платы или оброка.

3. Когда король выйдетъ, тогда карты сдаютъ сначала министру, потомъ солдату, а на конецъ и самому мужику.

4. Когда министръ занимаетъ королевское мѣсто, тогда непремѣнно въ первые два выхода должно козырять, ежели же останутся играть, ктобы то нибыли двое, тогда всякій выходитъ какъ ему угодно.

5. Сдѣлавшись однажды мужикомъ, должно сдавать карты до тѣхъ поръ,

пока не сдѣлается мужикомъ кто нибудь другой.

6. По выходѣ короля мужикъ не даетъ уже никому козырей и пользуется вскрывшимся козыремъ, которой онъ и подмѣняетъ картою какою ему заблагоразсудится.



ГЛАВА IV.

Заключеніе.

Правила розыгрыванія игры въ короли до произхожденія всѣхъ званій, суть общія со всѣми прочими взяточныхъ игръ правилами. Козыряя два раза можно тотчасъ увидѣть сколько у кого находится козырей, послѣ чего весьма уже не трудно дѣйствовать прочею своею мастію съ большею удобностію и слѣдовательно силою.

Во время выхода короля, министръ пользуется безъ сомнѣнія представ

ляемымъ имъ правомъ съ немалымъ успѣхомъ, т: е:, первымъ выходомъ, но часто случается, что получа изъ колоды два какихъ нибудь маленькихъ козыря, при самыхъ лучшихъ картахъ въ прочихъ мастяхъ, сія въ первомъ случаѣ ощутительная выгода обращается имъ во вредъ.

Если у кого нибудь набрано семь или восемь взятокъ и его выходъ тогда, буде позволяется выходить со всякой масти, долженъ ходить онъ съ той, которой находится у него тузъ.



ИГРА ВЪ ЛОМБЕРЪ.

ГЛАВА I.

Вступленіе.

Нѣтъ ни малой нужды останавливаться здѣсь, чтобы изслѣдывать въ самой подробности, отъ куда и какимъ образомъ произошло сей игры такое названіе; довольно сказать, что изобрѣтеніе игры Ломбера приписываютъ Гишпанцамъ, тѣмъ съ большею при томъ увѣренностію, что правила и образъ розыгрыванія оной весьма согласенъ съ правомъ сего особеннаго народа. Игравъ въ Ломберъ ни какъ не должно говорить, въ противномъ случаѣ отнюдь не избѣгнешъ какой либо ошибки и слѣдовательно проигрыша. Законъ сей простирается также и на смотрителей,

которые видя карты игроковъ не должны говорить ни слова; ибо часто случается, что одно произнесенное слово можетъ всю игру испортить и обнаружить.

Въ Ломберъ играютъ обыкновенно три человѣка: многіе играютъ и въ двоемъ, но въ семъ послѣднемъ случаѣ игра сія не можетъ быть забавна, и конечно не доставитъ таковаго удовольствія, какъ играющимъ въ нее тремъ игрокамъ, при всемъ томъ мы покажемъ и сей родъ игры въ своемъ надлежащемъ мѣстѣ.

ГЛАВА II.

Число и порядокъ картъ.

Какъ правила сіи пишутся не для тѣхъ, которые игру сію знаютъ совершенно, но для тѣхъ, кои оной со всѣмъ не разумѣютъ, то по сему самому и почитается за нужное

дать напередъ понятіе о картахъ оную составляющихъ.

Для всякаго незнающаго сей игры покажется удивительно, и даже сомнительно, почему червонная краля или бубновая семерка, и винновая или крестовая двойка бываетъ иногда второю картою, а иногда самой последнею.

Для лучшаго разрѣшенія сего затрудненія прилагаются при семъ слѣдующія таблицы, въ которыхъ всѣ карты, означены по настоящему ихъ старшинству одна за другою, въ козыряхъ ли они или не въ козыряхъ.

Таблица первая,

Въ которой карты означены по настоящему своему старшинству.

Вины и Жлуди.	*Черви и Бубны.*
Король	Король
Краля	Краля
Валетъ	Валетъ

Семерка	Тузъ
Шестерка	Двойка
Пятерка	Тройка
Четверка	Четверка
Тройка	Пятерка
Двойка	Шестерка
	Семерка

Изъ таблицы сей видѣть можно, что не упоминается въ ней о тузахъ винновомъ и трефовомъ или жлудовомъ; сіе произходитъ отъ того, что оба сіи тузы бываютъ всегда козыри, въ какой бы масти они нислучились.

Винновый тузъ во всякой игрѣ составляетъ перваго козыря и именуется шпадилія.

Жлудовый тузъ именуется баста, и бываетъ всегда третьимъ козыремъ.

Изъ слѣдующей таблицы можно видѣть какимъ образомъ идутъ карты по старшинству въ козыряхъ:

Таблица вторая,

Въ которой означаются карты по старшинству въ козыряхъ.

Вины и Жлуди.	*Черви и Бубны.*
Шпадилія (тузъ винновой).	Шпадилія (тузъ винновой).
Манилія (двойка козырной масти)	Манилія (семерка козырной масти).
Баста (тузъ крестовой).	Баста (тузъ крестовой).
	Понта (тузъ козырной).
	Король.
Король	Краля
Краля	Валетъ
Валетъ	Семерка
Двойка	Шестерка
Тройка	Пятерка
Четверка	Четверка.
Пятерка	Тройка
Шестерка	Двойка

Изъ сей таблицы видѣть можно, что въ черныхъ мастяхъ бываетъ

по одиннадцати козырей, а въ красныхъ по двѣнадцати. Отсюда также ясно видно, что первый и третій козыри бываютъ во всѣхъ мастяхъ непремѣнные; почему нужно теперь узнать какой второй козырь.

Въ какой бы масти играно ни было, вторымъ козыремъ полагается всегда послѣдняя и младшая карта; почему въ черныхъ мастяхъ вторымъ козыремъ бываетъ двойка, а въ крестахъ семерка, которыя на тотъ разъ называются *манилією*.

Понтою именуется красный тузъ козырной масти, и въ козыряхъ считается четвертою картою, а не въ козыряхъ ниже валета, какъ мы видѣли сіе выше во второй таблицѣ.

Матадорами, или почетными картами называются шпадилія, манилія и баста. Премущество матадоровъ состоитъ въ томъ, что если когда будутъ козырять, то класть его или нѣтъ, состоитъ въ волѣ игрока. Меж-

ду тѣмъ младшій матадоръ на козырку старшаго за неимѣніемъ прочихъ козырей выходить долженъ непремѣнно, а старшій на младшаго не выходитъ. Если же будутъ козырять со шпадиліи, то прочіе матадоры случившись на рукахъ безъ другихъ козырей, принуждены выходить съ рукъ непремѣнно.

Хотя названіе матадоръ придается однимъ только тремъ старшимъ козыремъ, не смотря однакоже на сіе почитаются матадорами и всѣ прочіе козыри, слѣдующіе за бастою по старшинству и порядку, ежели всѣ они находятся въ однихъ рукахъ.

Въ заключеніе сей главы мы должны сказать, что играющіе въ Ломберъ употребляютъ только сорокъ картъ за изключеніемъ изъ полной Французской колоды всѣхъ восмерокъ, девятокъ и десятокъ.

ГЛАВА III.

Разпредѣленіе мѣстъ, образъ сдачи картъ и порядокъ объявленія и прикупки картъ.

Прежде нежели игроки въ Ломберъ приступаютъ къ игрѣ, кто нибудь изъ оныхъ вынимаетъ изъ колоды шпадилію, басту и манилію какой нибудь масти и роздаетъ оныя закрыто всѣмъ игрокамъ. Кто получитъ шпадилію, тотъ садится гдѣ ему угодно, имѣющій манилію садится по правую, а басту по лѣвую его руку.

Первая сдача принадлежитъ тому, кому при разпредѣленіи мѣстъ достанется шпадилія.

Лишь только узнаютъ сдатчика, каждый игрокъ кладетъ предъ себя три жетона или марки, и двѣ въ случаѣ своего протасованія, и такой образъ игры называется три и два.

Замѣтивши такимъ образомъ игру, сдающій тасуетъ карты, даетъ снять своему подручному, и начинаетъ сдавать отъ лѣвой руки къ правой три раза по три карты, а всего каждому игроку по девяти, остальныя же за тѣмъ тринадцать кладетъ на столъ.

Кому сданы будутъ хорошія карты, тотъ вызывается въ игру, и когда никто вызова его не перебиваетъ, то откладываетъ столько картъ, сколько ему угодно, объявляетъ козырей, беретъ себѣ вмѣсто скинутыхъ картъ изъ оставшихся отъ полной колоды, и кладетъ оную посреди стола; за нимъ относитъ свои карты и прикупаетъ другой, а оставшуюся колоду, или сколько будетъ угодно, третій.

Если же пропасуютъ всѣ трое, то каждый приставляетъ передъ себя по двѣ; и сіе продолжается при всякой пропасовкѣ.

Для объявленія козырей употребляются воля, полякъ, санпрандеръ и каска.

Волею или позволеніемъ именуется то, когда кто нибудь объявя козырей, сброситъ свои худыя карты и вмѣсто оныхъ прикупаетъ себѣ такое же количество изъ оставшейся колоды.

Полякомъ называется, когда кто объявляетъ козырей не словесно, но открывши въ оставшейся колодѣ верхнюю карту, а потомъ относитъ худыя свои карты и покупаетъ на мѣсто ихъ изъ колоды точно такъ, какъ *въ позволеніи*.

Санпрандеромъ разумѣютъ то, что кто нибудь объявя козырей играетъ своими картами безъ всякой прикупки. Сдѣсь должно сказать, что санпрандеръ беретъ преимущество какъ предъ полякомъ, такъ и предъ волею, воля же предъ однимъ позволеніемъ. Такимъ образомъ требовавшаго мень-

шую игру другой старшимъ своимъ вызовомъ перебиваетъ.

Если случится такъ, что никто изъ игроковъ ни чего играть не станетъ, то въ семъ случаѣ играется каска, которыхъ есть два рода.

а). *Меньшего каскою* именуется то, когда всѣ игроки спасуютъ, то есть, откажутся отъ игры, въ каковомъ случаѣ шпадилїя принуждена бываетъ сбросить восемь картъ и на мѣсто ихъ взять столько же изъ колоды и въ оныхъ козыряхъ играть, нѣкоторые покупаютъ и на басту, но съ иною только разницею, что шпадилїя по неволѣ должна играть меньшую каску, а баста когда того захочетъ.

b). Когда всѣ трое по одному разу спасуютъ, тогда вольно сидящему передъ рукою сбросивъ всѣ свои карты купить, съ верху новыя девять картъ, и въ оныхъ объявя, козырей, играть. Если же онъ и вторично

спасуетъ, тогда право сіе предоставляется слѣдующему по немъ и такъ далѣе, даже до заручнаго, и сіето называется играть большую каску.

У кого находится шпадилія, тотъ, когда до него дойдетъ очередь, вторично протасовать не можетъ, но долженъ скинувъ восемь картъ, взять только же изъ колоды, и съ оными, объявя козырей, играть. Кто же со шпадиліей два раза пропасуетъ, съ того взыскиваютъ бетъ.

Въ меньшей каскѣ, какъ сказано, можно также меньшую каску покупать на басту но по волѣ, а не такъ какъ со шпадиліей по принужденію. Иные меньшую каску покупаютъ на короля, а иные на какую нибудь изъ манилій; къ симъ тремъ послѣднимъ случаямъ прибѣгаютъ одни только рѣзвые игроки.

Какъ въ большой, такъ и въ меньшой каскѣ, когда кто прикупными

своими картами выиграть не надѣется, то можетъ, поставя лабетъ, игру свою смѣшать не игравши.

Между тѣмъ, когда кто спасуетъ съ двумя черными тузами, тотъ при покупкѣ каски долженъ одного котораго нибудь снесть. Также не запрещено скидывать ихъ и обоихъ.

За большую каску платится столько же, какъ и за санпрандеръ, а за меньшую какъ за поляка. Въ обыкновенной каскѣ карты берутся сверху.

Иногда также покупаются въ каскахъ карты и съ низу: а иногда и въ разбивку, то есть, изъ лежащихъ на столѣ картъ покупающій беретъ не смотря и съ верху, и съ низу, и изъ средины, почему самому и должно о семъ сначала уговориться: каска съ низу въ платежѣ противъ обыкновенной считается въ двое, а разбивчивая въ четверо.

Если кто покупавши поляка съ

картами своими выиграть не надѣется, тотъ также поставя лабетъ можетъ игру свою и мѣшать не игравши. Въ позволеніи же смѣшивать игру не позволяется. Впрочемъ нѣкоторые играютъ съ условіемъ требовать у прочихъ игроковъ для смѣшенія картъ согласія, но сіе весьма не справедливо, и я совѣтовалъ бы во все запретить, чтобъ и не спросили дозволенія о смѣшаніи, дабы не всякій и не со всякою игрою совался играть. Преферансами называется та масть, въ которой въ козыряхъ самая первая игра сыграна была. Сія масть то имѣетъ преимущество, что игрокъ въ простыхъ игроку въ преферансахъ, равную игру съ нимъ играющему, за всегда уступать долженъ. За игру въ преферансахъ платится въ двое, равномѣрно и матадоры имѣютъ двойную цѣну.

ГЛАВА IV.

Образъ розыгрыванія Ломбера.

Лишь только сдатчикъ сдаетъ всѣмъ игрокамъ по девяти картъ, какъ сіи послѣдніе и начинаютъ розыгрываніе. Тотъ, кому даны были первыя карты, подходитъ съ какой нибудь карты, на которую каждый изъ играющихъ скидываетъ съ рукъ своихъ по одной какой ему заблаг - разсудится картѣ, что и составитъ взятку, принадлежащую тому, кто положитъ старшую карту, послѣ чего выходитъ уже сей послѣдній. Поступая такимъ образомъ каждый игрокъ старается набрать себѣ сколько можетъ больше взятокъ.

При розыгрываніи надлежитъ наблюдать слѣдующее:

1. Когда у кого нѣтъ на рукахъ подойденной масти, то онъ можетъ ту карту пропустить, то есть, ски-

нуть на нее какую ему заблагоразсудится карту другой масти, или покрыть оную козыремъ.

2. При козырянiи, или при подходѣ съ другой какой бы то ни было масти также состоитъ въ волѣ каждаго класть старшую, или младшую карту, только бы то было подойденной масти.

3. Соперники игрока должны стараться другъ у друга взятокъ не перебивать; развѣ только въ такомъ случаѣ, когда нѣтъ надежды получить ни одной взятки.

4. Кто покажетъ свою игру, тотъ въ наказанiе за то ставитъ лабетъ.

5. Ежели игрокъ покажетъ свою игру прежде разыгрыванiя оной, то ставитъ лабетъ и долженъ играть оную до конца по желанiю своихъ соперниковъ.

6. Всякому позволяется смотрѣть покрытыя взятки, и считать вы-

шедшія козыри, когда и сколько кому разъ угодно.

7. Никому картъ своей игры, козырей и ренонсовъ объявлять не позволяется, въ противномъ случаѣ ставить за то лабетъ.

По окончаніи розыгрыванія, то есть когда у всѣхъ игроковъ сойдутъ съ рукъ сданныя имъ каждому девять картъ, тотъ, кто наберетъ болѣе взятокъ, игрокъ ли онъ или не игрокъ, беретъ ставку. На примѣръ: кто возметъ пять взятокъ, выигрываетъ ставку; также если случится, что у одного будетъ двѣ, у другаго три, а у третьяго четыре, тогда ставка принадлежитъ сему послѣднему, отсюда происходитъ слѣдующее:

1. Если выигравшій большее число взятокъ есть игрокъ, въ такомъ случаѣ взявъ взятку, онъ кончаетъ самъ всю игру, при чемъ начинаютъ сдавать на новую; если же то не игрокъ, тогда сей послѣдній проигры-

ваетъ и въ наказаніе ставитъ лабетъ. Подобный проигрышь называется въ Ломберѣ проигрыэшмъ *кодиліи*; выигравшій же кодилію, то есть, набравшій большее число взятокъ и при томъ не игрокъ, беретъ тоже самое, что бы взялъ выигравши свою игру настоящій игрокъ.

2. Когда игрокъ возметъ четыре взятки, и одинъ изъ его соперниковъ возметъ также четыре, то игрокъ ставитъ лабетъ, и такая игра называется: *ремизомъ*. Буде же случится такъ, что каждый изъ играющихъ взялъ по три взятки, то игрокъ ставитъ лабетъ и игра сія называется: *тройнымъ ремизомъ*.

Изъ всего до сихъ поръ сказаннаго ясно усматривается, что игрокъ долженъ взять для выигрыша непремѣнно пять взятокъ, въ противномъ случаѣ онъ проиграетъ или ремизъ, или кодилію, и слѣдовательно поставитъ лабетъ.

ГЛАВА V.

О тотусѣ.

Тотусомъ называется то, когда кто возметъ всѣ взятки.

Съигравшій тотусъ имѣетъ ту выгоду, что беретъ всѣ стоявшіе на игрѣ лабеты; если же лабетовъ нѣтъ, или если только одинъ, то выигрываетъ противъ обыкновенной игры только въ двое, на прим. ежели предъ каждымъ стояло по пяти жетоновъ, и лабетъ 27, то сіе составитъ семьдесятъ два, то есть, сорокъ пять ставки и двадцать семь лабета, по сему самому должны ему прочіе игроки заплатить по тридцати шести жетоновъ.

Сдѣлать тотусъ весьма мудрено, почему самому и совѣтуемъ мы не пускаться на него не имѣя не оспоримой надежды; ибо пустившись на оный, отказаться уже не можно.

Предпріятіемъ тотуса называется

то, когда игрокъ взявши первыя пять взятокъ пойдетъ на шестую.

Ежели игрокъ прикупая свои карты и увидя покупку посмотритъ относныя карты, то на тотуса пуститься не можетъ.

Ежели предпріявшій тотусъ его не выиграютъ, то оба его соперники дѣлятъ по поламъ все то, что было на игрѣ; однако же ежели игрокъ игралъ санпрандеръ, или ежели у него были матадоры, то за нихъ ему должно платить. Между тѣмъ нынѣ играютъ по большой части такимъ образомъ, что предпріявшій тотусъ, въ случаѣ не исполненія онаго, платитъ за него своимъ соперникамъ самое то, чтобы выигравши его получилъ съ нихъ, ставку же и лабеты, какъ равно за игру и за матадоры беретъ себѣ.

ГЛАВА VI.

О МАРКИРОВКѢ И РОСПЛАТѢ.

Выше сего сказали мы, что играющіе въ Ломберъ употребляютъ жетоны, а теперь присовокупимъ, что каждый жетонъ, означающій игру, стоитъ ихъ трехъ.

Въ маркировкѣ должно замѣчать и то, что когда игроки замаркировали различно, то есть, одинъ больше, а другой меньше, то считается то, которое замаркировано больше.

Маркировка начинается положеніемъ каждымъ предъ собою трехъ жетоновъ слѣдующимъ образомъ: °°°

Ежели пропасуютъ и у всѣхъ троихъ не было ни какой игры, то каждой приставляетъ къ прежнимъ еще по два жетона, и такъ будетъ предъ нимъ: °°°°°

При всякой пропасовкѣ приставляется по двѣ на одной линіи съ

прежними, кромѣ только того, какъ когда играютъ три и одинъ; въ такомъ случаѣ ставятъ первый разъ три, а потомъ при каждой пропасовкѣ только по одному, по розыгрываніи пули начинаютъ опять по прежнему, поставляя предъ себя три жетона; но если злучатся многіе лабеты, то отыгравши первой ставится въ игру отъ каждаго только по два жетона, и сіе продолжается во все то время, пока еще идутъ лабеты. Ежели выиграна будетъ кодилія, то хотя и есть еще лабеты, однакоже каждый ставитъ предъ себя три жетона, въ прочихъ случаяхъ маркируется только по два, когда играютъ въ три и одинъ, то къ кодиліи приставляется три, а къ прочимъ лабетамъ по одному.

Лабетъ означается двумя жетонами въ низу, наприм: каждый поставитъ на передъ на игру три жетона; положимъ, что пропасуютъ, въ такомъ слу-

чаѣ поставятъ еще два жетона, и такъ будетъ передъ каждымъ ooooo когда игрокъ проиграетъ, то лабетъ будетъ сорокъ пять жетоновъ, потому что передъ каждымъ стояло по пяти жетоновъ, что и составитъ пятнадцать, а каждый жетонъ считается за три. Лабетъ же замѣчается такимъ образомъ: ooooo
oo

При всякой пропасовкѣ приставляется къ нижнимъ жетонамъ еще два жетона какъ то: ooooo
oooo

Кто сдѣлаетъ второй лабетъ, тотъ ставитъ его сто двадцать шесть жетоновъ, потому что сорокъ пять полагается за первый лабетъ, сорокъ пять за игру, и тридцать шесть за четыре марки, означающія пропасовку. Вторый лабетъ маркируется слѣдующимъ образомъ: ooooo
oooo
oo

Между тѣмъ для лучшаго уразумѣнія цѣны лабетовъ прилагается здѣсь онымъ слѣдующая таблица.

Лабеты	Цѣна	Лабеты	Цѣна
1.	27.	9.	198.
2.	71.	10.	216.
3.	90.	11.	234.
4.	108.	12.	252.
5.	126.	13.	270.
6.	144.	14.	288.
7.	172.	15.	306.
8.	180.		

По сей таблицѣ можно считать лабеты проигранные игрокомъ отъ ремиза. Ежели въ продолженіе сихъ лабетовъ случится пропасовка, то прибавляется за каждую по два жетона отъ каждаго, что и умножитъ назначенное въ сей таблицѣ число осмнадцать. На прим. Лабетъ былъ 30; пропасовки 13; да по два жетона за здачу 18, а такимъ образомъ выйдетъ цѣна лабетовъ 126 жетоновъ.

Здѣсь слѣдуетъ присовокупить, что сверхъ сказанныхъ нами выше сего платъ, играющіе въ Ломберъ

употребляютъ еще другія слѣдующія расплаты.

Прежде сего за санпрандеръ платили по шести жетоновъ отъ каждаго соперника; но нынѣ какъ санпрандеръ, такъ и въ ономъ матадоры платятся противъ простой игры въ двое.

Заплату за матодоры надлежитъ просить прежде нежели сняты карты для слѣдующей сдачи, а по снятіи картъ они уже не платятся.



ГЛАВА VII.

Правила розыгрыванія игры въ Ломберъ.

1. Имѣя три вѣрныя взятки ни какъ воли просить не должно.

2. Чѣмъ таковыя три взятки при меньшемъ числѣ картъ заключаются, тѣмъ надежнѣе воля.

3. Поляка должно играть тогда,

когда имѣешь обоихъ черныхъ тузовъ или когда при шпадиліи три или четыре короля; или когда четыре маниліи; или когда два короля и двѣ маниліи разныхъ мастей.

4. Ежели передручный попроситъ воли, а у кого нибудь другаго имѣется полякъ, то лучше уступить волю, дабы выиграть самому кодилію. Правило сіе хотя не во всякой разъ бываетъ строго наблюдаемо, не смотря однакоже на сіе въ нѣкоторыхъ обстоятельствахъ оно весьма полезно.

5. Чтобъ играть санпрандеръ должно имѣть не отмѣнно пять вѣрныхъ взятокъ, или по крайней мѣрѣ четыре вѣрныхъ и одну сомнительную. Играютъ также съ тремя вѣрными и двумя сомнительными, другія съ одною вѣрною и съ четырмя или пятью сомнительными.

6. Каску не иначе играть должно, какъ тогда если есть надежда сдѣлать пять, или по крайней мѣрѣ четыре взятки.

7. А какъ здѣсь всегда двое играютъ противъ одного, то и правила всѣмъ симъ четыремъ игрокамъ одни.

8. И такъ изъ оставшихся картъ послѣ покупки игроковой, тотъ изъ прочихъ, кто сидитъ предъ рукой, если у него есть сколько нибудь изрядныхъ картъ, на примѣръ: три козыря, два средственныхъ козыря и король, матадоръ съ козыремъ и проч. долженъ купить столько, сколько ему потребно.

9. Имѣя на рукахъ худую игру, должно покупать такъ, чтобъ последнему игроку осталось только пять картъ. Между тѣмъ смотря по игрѣ можно ему оставить и болѣе картъ.

10. Если заблагоразсудишь купить въ восьми не много картъ, какъ на примѣръ: одну или двѣ, то старайся сдѣлать въ какой нибудь масти ренонсъ, при чемъ буде имѣешь черныхъ и красныхъ поровну, должно относить преимущественно красныя.

11. Ежели игрокъ сидитъ въ срединѣ, то должно подходить съ начала съ королей, а особливо ежели еще при нѣкоторыхъ и крали находятся, и такимъ образомъ продолжать далѣе.

12. Если же у кого не случится королей, въ такомъ случаѣ можно ходить съ крали, а особливо когда при ней находится валетъ съ нѣсколькими другими одной масти картами.

13. За не имѣнiемъ же краль должно ходить съ такой масти, которой у васъ одна только карта.

14. При отходахъ должно стараться, чтобъ какъ можно игрока оставлять въ срединѣ.

15. Ежели въ продолженiе игры случится кому нибудь ходить, и игрокъ будетъ въ срединѣ, то подходить надобно съ такой масти, которой у обоихъ нѣтъ, или покрайней

мѣрѣ, которую товарищъ перебиваетъ.

16. Ежели у кого нибудь не изъ игроковъ, имѣются на козыри вѣрныя двѣ взятки, тотъ долженъ какъ можно стараться набирать четыре взятки, перебивая и у товарища.

17. Когда кто не надѣется сдѣлать трехъ взятокъ; то ни когда не долженъ выходить во вторую взятку; но оную обязанъ отмирить, хотя бы то было и игроку. По сему для изображенія того, дабы нечаянно не получить второй взятки, долженъ смѣтывать большія карты, а у себя оставить самыя меньшія; также когда имѣя одну взятку не надѣется сдѣлать трехъ, а будетъ имѣть нѣсколько младшихъ козырей, то оныхъ надлежитъ какъ можно съ рукъ сбывать, смѣтывая въ случаѣ не имѣнія масти и на чужихъ козырей, даже хотя бы и матадоръ былъ; то стараться какъ нибудь и онаго скинуть на старшаго матадора.

18. Если случится такъ, что товарищь твой, сидя за рукою, перебиваетъ какую нибудь масть, которой и у игрока нѣтъ, ты же входишь во взятки; то не ходя съ масти, долженъ напередъ, ежели есть, отобрать своихъ королей, а потомъ уже съ той масти идти.

19. Когда у всѣхъ играющихъ останется на рукахъ только по двѣ карты, въ томъ числѣ у товарища матадоръ и простая, а у игрока старшій матадоръ и козырь, въ такомъ случаѣ должно козырять, а не съ простой ходить; ибо легко случиться можетъ, что у васъ обѣихъ одна масть, почему игрокъ, ежели подойдено будетъ съ оной, сдѣлаетъ своего козыря.

20. Если же у товарища вашего не матадоръ, то долженъ подходить съ простой карты, а ни какъ не козырять.

21. Чтобы узнать матадоръ ли у

товарища, или простой козырь, должно только примѣчать, сколько вышло матадоровъ; ибо ежели вышелъ только одинъ, въ такомъ случаѣ у товарища должно полагать матадора; если же въ игрѣ остался только уже одинъ, то у товарища почитай простаго козыря.

22. Ежели игрокъ въ козыряхъ силенъ, то долженъ тотчасъ козырять, дабы выкозырявъ, оправить свою масть.

23. Если же онъ въ козыряхъ не силенъ, въ такомъ случаѣ долженъ ходить съ масти, и преимущественно съ той, на которой у него одинъ король, или король и краля.

24. Буде же и короля нѣтъ, тогда долженъ ходить съ той масти, на которой у него всего менѣе картъ, или на которой находится у него краля и валетъ.

25. Ежели при матадорѣ, на прим.

шпад[illegible]и или манилiи имѣетъ нѣсколько малыхъ козырей и при томъ хорошую масть, то долженъ козырять сперьва малымъ козыремъ, а потомъ уже матадоромъ, дабы тѣмъ свесть чужихъ козырей.

26. Должно стараться оставлять себя за рукою.

27. Ежели имѣешь вѣрныя четыре взятки, въ такомъ случаѣ должно стараться сдѣлать такъ, чтобъ остальныя взятки раздѣлить, то есть, одному дать двѣ а другому три.

28.Ежели у игрока останется одинъ козырь, а больше ни у кого нѣтъ, то ему надлежитъ ходить такъ, чтобъ отмстить какую нибудь карту, дабы послѣ покрывши козыремъ получить еще взятку.

29. Ежели у васъ останется старшiй козырь самъ—другъ и нѣсколько правыхъ картъ, а у противниковъ только три козыря, то откозырявъ,

должно ходить съ правой карты, дабы выведши соперничьяго козыря, и покрывъ своимъ, правыми своими картами набрать взятки.

30. Ежели выйдутъ всѣ козыри, а у игрока останется одной масти король, а другой краля, валетъ и кое какія другія карты, въ такомъ случаѣ должно ходить съ крали, дабы послѣ покрывши королемъ, получить взятку и на валета.

31. Всякой долженъ неотмѣнно помнить сколько козырей и какія имянно вышли и на рукахъ остались карты, также и то, какихъ мастей, какія карты крыты были, и всѣ ли давали той масти, или кто крылъ.

32. Шпадилію должно удерживать всегда до конца, причина сего видна изъ слѣдующаго: ежели у игрока набрано уже четыре взятки и потому хочетъ онъ остальныя пять раздѣлить, тогда какъ у одного его противника набрано уже три взятки, и

буде за симъ случится, что сей последній получитъ еще одну взятку, и сверхъ того останется у него на рукахъ еще одна вѣрная взятка, какова шпадивія, то распоряжай игру такъ, чтобъ кобилія досталась игрокову сопернику.

Сверхъ сихъ правилъ, есть еще множество примѣчаній, нужны къ сей игрѣ, но въ разсужденіи многоразличнаго расположенія игры ихъ столь великое число, что всѣхъ ихъ описать никакъ не возможно. Впрочемъ мы увѣрены, что разобравъ все выше—предложенное о Ламберѣ со вниманіемъ, каждый благорасположенный читатель всякіе новые случаи удобно и безъ труда разрѣшать будетъ въ состояніи.

ГЛАВА VIII.

Положенія и законы игры Ломбера въ троемъ.

1. Карты сдавать не иначе позволяется какъ только по три.

2. Ежели при сдачѣ картъ найдется открытымъ которой нибудь изъ черныхъ тузовъ, то надобно пересдать.

3. Ежели случится въ оставшейся колодѣ вскрытая карта и ее увидятъ прежде, нежели кто нибудь вызовется въ игру, то надобно пересдать.

4. Ежели при сдачѣ найдется вскрытыхъ три карты или больше, то надобно пересдать.

5. Ежели въ колодѣ останется вскрытая карта, то здававшій играть не можетъ.

6. Кто будетъ играть съ лишнею картою или безъ карты, ставитъ лабетъ.

7. Съ осьмью картами сдававшій играть не можетъ, а прочіе могутъ, только должны о семъ на передъ сказать.

8. Ежели кто сдастъ себѣ десять картъ, то въ игру вызваться не можетъ, но прочіе съ десятью картами играть могутъ, только на передъ должно объявить, что пасуютъ, или хотятъ играть съ десятью картами.

9. Ежели при сдачѣ въ колодѣ явится лишняя карта, или не достанетъ карты, или двѣ карты одинакія, то такая сдача ставится ни во что и должно разсмотря и исправя колоду пересдать.

10. Ежели игрокъ забудетъ, или замедлитъ сказать козырей, то могутъ ихъ объявить его соперника, какихъ хотятъ.

11. Козырей объявлять надлежитъ громко и ясно.

12. Ежели игрокъ при объявленіи

козырей ошибется, и скажетъ не ту масть, которую хотѣлъ, то за то ставитъ лабетъ; играть же должно въ сказанной масти.

13. Пропасовавшій играть уже не можетъ.

14. Оставшіяся отъ покупки въ колодѣ карты послѣдній покупщикъ посмотрѣть имѣетъ волю и свободу, только въ такомъ случаѣ должны то видѣть и другіе, и если напередъ кто ихъ посмотритъ изъ двухъ другихъ, то за то ставятъ лабеты.

15. Вызвавшійся въ игру долженъ непремѣнно играть, если вызовъ его никѣмъ другимъ перебитъ не будетъ.

16. Кто купитъ лишнюю, или не докупитъ одну карту, ставитъ за то лабетъ.

17. У кого не случится въ рукахъ подходной масти, тотъ можетъ крыть оную козыремъ, или поддавать на нее, что состоитъ совершенно въ его волѣ.

18. Воспрещается идти и скидывать свои карты не въ очередь; въ противномъ же случаѣ ставится за то лабетъ.

19. Кто покажетъ игру свою не окончавши оной, ставитъ лабетъ.

20. Старшіе три матадора младшими выходить не принуждаются; но старшій младшаго вызываетъ.

21. Матадоры платятся только тогда, когда случатся совокупно въ рукахъ у игрока.

ГЛАВА IX.

О разныхъ играхъ, могущихъ быть игранными.

Ни что для начинающихъ играть въ Ломберъ такъ не трудно, какъ знать то, съ какими картами могутъ они вызваться въ игру, или должны пасовать: для объясненія нѣкоторымъ

образомъ таковаго затрудненія собраны и предложены ниже сего нѣсколько частныхъ игоръ, и что съ оными играть должно.

1. *Волю играть можно, когда есть:*

1. Три матадора.

2. Безъ шпадиліи четыре старшихъ козыря.

3. При одномъ матадорѣ четыре старшихъ козыря.

4. Безъ трехъ матадоровъ шесть старшихъ козырей, или хотя пять старшихъ и одинъ младшій.

5. Шпадилія, манилія и три козыря, или два козыря и король, или король, или козырь и два короля.

6. Манилія, баста, три козыря и король, или два козыря и два короля и четыре козыря.

7. При одномъ матадорѣ два старшихъ козыря и два младшихъ и король; или младшій козырь и два короля.

8. Безъ трехъ матадоровъ при четырехъ старшихъ козыряхъ два младшихъ и король, или одинъ младшій козырь и два короля.

2. Санпрандеръ играется:

1. Пять матадоровъ.

2. При двухъ матадорахъ четыре старшихъ козыря.

3. Безъ двухъ матадоровъ шесть старшихъ козырей.

4. Безъ трехъ матадоровъ, восемь старшихъ козырей.

5. Восемь козырей въ черныхъ.

6. Семь козырей въ черныхъ и два короля.

7. Четыре матадора и козырь.

8. Безъ шпадиліи четыре старшихъ козыря и два младшихъ, или младшій козырь и король.

9. При двухъ короляхъ, двухъ матадорахъ и четырехъ козыряхъ.

10. Шпадилія, манилія, пять козырей или четыре козыря и король, и

король, или три козыря и два короля, или два козыря и три короля.

11. Три матадора и три козыря, или два козыря и король, или козырь и два короля.

12. Безъ трехъ матадоровъ пять старшихъ козырей и два младшихъ, или козырь и король, и два короля.

13. При шпандиліи шесть козырей и король, или пять козырей и два короля, или четыре козыря и три короля.

14. При шпадиліи три козыря, три короля и двѣ крали.

15. При двухъ матадорахъ два старшихъ козыря, одинъ младшій и два короля.

16. При двухъ матадорахъ старшій козырь, два младшихъ и король, или одинъ младшій и два короля.

Кромѣ сихъ игръ есть еще оныхъ великое множество, дальнѣйшее коихъ описаніе было бы весьма продол-

жительно. При томъ искусные и давно упражняющіеся въ Ломберъ игроки играютъ санпрандеръ и гораздо съ меньшими играми, а особливо когда они находятся за рукой или передъ рукой. Мы почитаемъ нужнымъ то только здѣсь присовокупить, что всѣ сіи описанные случаи надежнѣе къ выигрышу въ черныхъ, нежели въ красныхъ.

ГЛАВА X.

О Ломберѣ вдвоемъ.

Судя по названію всякій легко догадаться можетъ, что игра сія играется двумя игроками, при чемъ употребляются тѣже самыя карты, какъ и въ *Ломберѣ втроемъ,* изключая только того, что выкидываютъ одну красную масть, оставляя за тѣмъ въ другихъ трехъ мастяхъ только по десяти картъ.

Употребляемыя въ Ломберѣ въ двоемъ карты суть того же самаго старшинства, порядка въ козыряхъ, и тѣже самыя имѣютъ матiадоры, какъ и въ обыкновенномъ Ломберѣ. Въ игрѣ сей: позволенiе, полякъ, санпрандеръ, каски, преферансы и расплата производятся и розыгрываются точно также, какъ въ предыдущей описанной нами игрѣ.

Чтоже касается до сдачи, то оная производится другимъ образомъ, и имянно по десяти картъ. Между тѣмъ нѣкоторые сдаютъ иногда и по осьми картъ; почему самому и должно о семъ сначала обстоятельно уговориться.

Впрочемъ Ломберъ вдвоемъ отъ простаго Ломбера ни чѣмъ не разнится, изключая кое какихъ малостей, кои суть слѣдующiя.

1. Когда уговорились играть съ десятью картами, въ какомъ случаѣ подручный всегда долженъ стараться

удерживать за собою какую нибудь игру, и отнюдь не пасовать.

2. Ежели же передручной не имѣетъ ни какой игры, то долженъ играть хотя *Поляка.*

3. Передручному кромѣ санпрандера ни какой игры уступать не должно.

4. Прикупая карты, должно стараться, что бы какъ можно меньше заручному оставить картъ.

5. Соображаясь съ симъ послѣдне-упомянутымъ правиломъ, передручный весьма не худо сдѣлаетъ, если прикупая карты, сброситъ съ рукъ своихъ королей и младшихъ козырей.

6. Между тѣмъ, если у кого на рукахъ игра надежная, въ такомъ случаѣ ни королей, ни козырей скидывать не должно.

7. Однакоже должно помнить, что правила сіи годятся только тогда, когда играютъ по десяти картъ;

если же сдается каждому игроку по осьми, то подручный можетъ и пасовать и уступать игру другому, что для него можетъ быть равно полезно.

8. Играя съ осьмью картами, ни козырей, ни королей ни когда сносить не должно.



СЕМЬ ЛИСТОВЪ.

Семь листовъ есть не большая игра, по большой части людями средняго состоянія употребляемая, о произхожденіи коей не можемъ мы сказать ни чего утвердительнаго. Въ семь листовъ могутъ играть отъ двухъ до пяти человѣкъ и употребляемая при семъ колода состоитъ изъ тѣхъ же самыхъ 36 картъ, каковыми играютъ въ короли и многія другія игры.

Первая сдача предоставляется выбранному изъ всего общества; въ слѣдующихъ очередуются.

Сдающій даетъ всѣмъ игрокамъ по 7 картъ, послѣ сего вскрываетъ слѣдующую за тѣмъ первую, которая показываетъ козырную масть и принадлежитъ сдающему. Выходитъ под-

ручный сего послѣдняго, при чемъ всякій набираетъ себѣ взятки. Каждый старается набрать семь взятокъ, при чемъ вышедшіе выходя изъ игры, или лучше сказать, изъ состава настоящей, ожидаютъ начала новой игры. Розыгрываніе кончается тѣмъ, что кто нибудь одинъ не наберетъ семи взятокъ, тогда какъ всѣ прочіе, составляющіе партію въ томъ уже успѣли, и сей-то первый проигрываетъ всю игру.

Здѣсь нужно сказать, что въ игрѣ сей на подойденную карту должно класть туже масть, каковой состоитъ и сія выходная карта.

Не худо помѣстить сюда и то, что играющіе въ семь листовъ могутъ выходить какъ имъ угодно, не наблюдая правила двухъ-кратнаго козырянія.

Какъ игра сія служитъ по большой части занятіемъ людей средняго состоянія, то по сему самому и поло-

жили они въ наказаніе проигравшаго такую пѣню, которая во всѣхъ отношеніяхъ можетъ доказать свойство и неустрашимость храбрыхъ ея игроковъ.

Лишь только игра окончится, кто нибудь стасовавъ полную колоду картъ, даетъ проигравшему снять оную. По надлежащей симъ послѣднимъ съемкѣ самая нижняя съемная карта опредѣляетъ проигравшему отъ каждаго игрока столько ударовъ по носу, сколько на ней означено очковъ. По выслушаніи сего приговора осужденный беретъ къ себѣ всю колоду и даетъ каждому игроку по одной, или смотря по условію, по три карты, остальныя же за тѣмъ дѣлитъ по поламъ, и съ двухъ сторонъ носа прикрываетъ ими щеки и глаза. Когда проигравшій окончитъ всѣ таковыя разпорядки, каждый игрокъ начиная съ того, кто прежде вышелъ, даетъ ему по носу сданными картами опредѣленное число ударовъ, счетъ

коихъ предоставляется наказуемому. Если же кто нибудь пользуясь тѣмъ, что проигравшій ничего не видитъ, или дастъ лишній ударъ, или будетъ бить болѣе нежели одною или тремя картами, въ такомъ случаѣ получаетъ тоже самое наказаніе, какъ и первый. Отъ сего-то наказанія семь листовъ получила особое названіе игры по носкамъ.

Первая сдача слѣдующей игры предоставляется проигравшему.

Многіе вмѣсто наказанія по носу уговариваются наказывать щелчками по рукѣ, а иные играютъ подобнымъ образомъ и съ денежною разплатою.

Здѣсь нужно присовокупить, что при съемкѣ проигравшимъ картъ, тузъ и три фигуры, какъ то: король, краля и валетъ, даруютъ виновному прощеніе.



ТРИ ЛИСТА.

Три листа есть весьма простая и между тѣмъ довольно занимательная игра, употребляемая по большой части одними корыстолюбивыми игроками. Тремя листами занимаются преимущественно люди средняго состоянія, какъ потому, что въ ней не требуется никакихъ дальнѣйшихъ соображеній, такъ и потому, что можно гораздо удобнѣе и скорѣе насытить жадность корыстолюбія.

Въ игру сію, основанную совершенно на счастіи, и коей выигрышь сопряженъ за всегда съ неизвѣстностію, могутъ играть только двое, или какъ дѣлаютъ многіе сторона на сторону, при чемъ однако же на каждой половинѣ управляетъ картами кто нибудь одинъ, соображаясь съ волею всѣхъ его сотоварищей: въ при

листа играють 36 картами того же званія, масти и старшинства, каковыя употребляють игроки въ семи листахъ.

Лишь только игроки согласятся о игрѣ, кто нибудь изъ двухъ дѣйствующихъ стасовавъ колоду картъ сдаетъ сопернику своему и себѣ по одной картѣ, старшинство коихъ опредѣляетъ долженствующаго сдавать.

Когда узнаютъ сдающаго, тогда всѣ противники ставятъ на конъ каждый въ особенности, какую имъ заблагоразсудится сумму денегъ, или марокъ, при чемъ сдающій, стасовавъ колоду картъ, даетъ опять оную своему противнику и сдаетъ ему и себѣ по три только карты, открывъ за тѣмъ седьмую, которая означаетъ козырную масть. Сей козырь достается обыкновенно сдающему, который въ обмѣнъ онаго скидываетъ съ рукъ своихъ другую, какую ему заблагоразсудится карту.

Противникъ сдававшаго выходитъ первый съ какой нибудь одной карты, на которую другой игрокъ долженъ неотмѣнно сносить масти, что составитъ взятку того, кто положилъ старшую карту; если же у кого нѣтъ подходной масти, тогда онъ можетъ крыть ее козыремъ, или за не имѣніемъ онаго, снести на нее со всѣмъ другую масть. Кто возметъ двѣ, или всѣ три взятки, тотъ выигрываетъ. Если выигрываетъ сдавшій, тогда всѣ выставленныя противниками деньги достаются ему; если же проиграетъ, въ такомъ случаѣ платитъ каждому противнику такое количество денегъ, какое ими прежде поставлено было.

Слѣдующія сдачи предоставляются выигравшимъ.

Для удобнѣйшаго выигрыша не худо сказать слѣдующее:

1. Ежели у васъ случится одинъ только козырь и при томъ малень-

кій, то выходите съ какой нибудь другой масти.

2. Ежели у васъ случится большой козырь при какой нибудь довольно надежной другой картѣ, козыряйте, а потомъ выходите со старшей вашей карты.

3. Ежели у васъ всѣ карты одной масти, ходите со старшей.

4. Когда у васъ нѣтъ козыря и при томъ двѣ карты одной масти, ходите со старшей карты сей послѣдней масти.

5. Когда вы имѣете два маленькія козыря, при какой нибудь картѣ другой масти, выходите съ сей послѣдней; между тѣмъ въ иныхъ случаяхъ выгодно ходить и съ козыря.

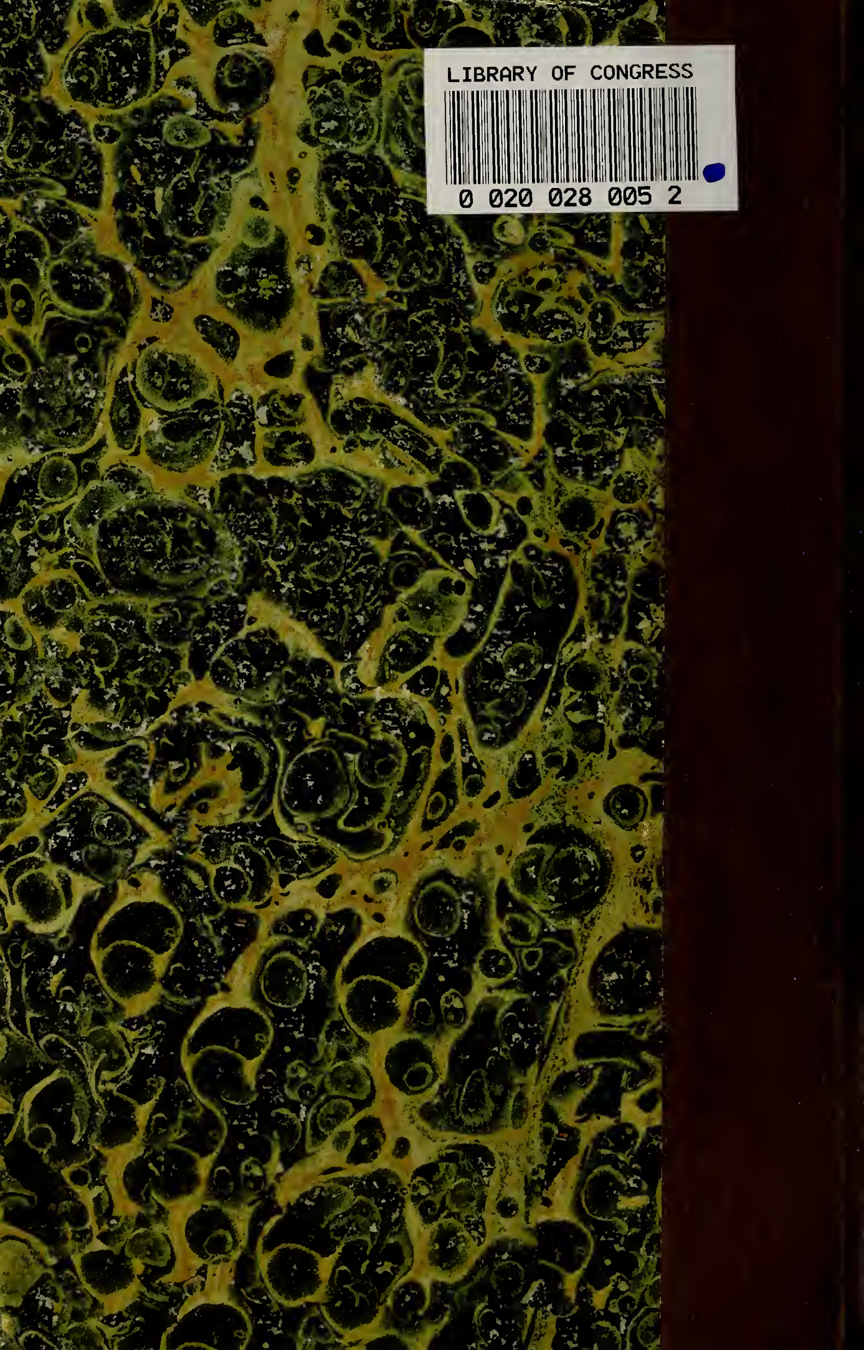
КОНЕЦЪ.



ОГЛАВЛЕНІЕ

второй части.




LIBRARY OF CONGRESS
0 020 028 005 2